

СТРАНА ИГР

250
номеров вместе

Здравствуйте, дорогая редакция!

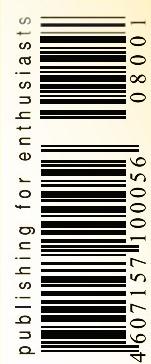
А также:

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
История игровой индустрии
Warhammer: Battle March
Need for Speed ProStreet
Infinite Undiscovery
Silent Hill: Origins
Ониблэйг
Folklore

01#250

ЯНВАРЬ | 2008

(game)land
hi-fun media



**Hellgate:
London**

Черти в городе



The
Simpsons
GAME

Гомерически смешная игра

ТЕМА НОМЕРА

Акелла

KBIECT

o *m* *e* *λ* *b*

У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА

ПРИКЛЮЧЕНИЕСКАЯ ИНДИГО
МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО
РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ



Инвестор поспешил прибывать в отдаленный горный район, в отель «У подножия холмистости». Внезапно синевшая земля параллельного движения и горючего приводит к ощущению опасности. Незаметно для себя полисейской оказывается в самом центре холмистых событий. В стадии исхода, где он находился, обнаруживается труп одного из местных. Полицейские щадят на всем...

Все желающие приглашаются к участию в конференции от Мюнхенской школы Грайфсвальдского университета.



www.akella.com



Игры с доставкой www.collegetime.ru. Отправка посылки: Москва, (495)363-61-12 Email: support@collegetime.ru; Нижегородская куплеровская проспекта 10а, подъезд 1, телефон: (895)263-46-14, natalya@navitel.ru; Санкт-Петербург, (812)252-34-42, akash@parabol.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akashrostov@zaapte.ru; Новосибирск, (383)227-74-84, akash@akashnik.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akash@akash.ykt.ru. Всемирная доставка почтой по всему миру. Стоимость доставки почтой в Европу: от 1000 до 1500 рублей.

Игры с доставкой imik.collegiate.ru; Оптовая продажа: Москва, (495)363-45-14, nataly@collegiate.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akali@imiksoft.ru; Краснодар, (861)232-34-47, imiksoft_kr@yandex.ru

79-42, skelland@yandex.ru, Новосибирск, 630027-7444, skelland@skell.com, Екатеринбург, 34329-3442, skelland@skell.ru.



СТРАНА ИГР

Основан
в 1996 году

ЯНВАРЬ
#01(250)
2008

Всем привет!

Вы держите в руках юбилейный, двухсотпятидесятый выпуск журнала. На обложке – редакция «СИ», внутри журнала – фотопортаж со сдачи номера и рассказ о любимых играх, на диске – фильм о нашей веселой жизни. Так мы хотели показать и рассказать вам, что за люди делают журнал и чем они живут. В нынешней команде «СИ» нет людей, которые работали над самым первым номером (единственный «старожил», дизайнер Леонид Андруцкий, ныне занимает ответственный пост в нашем издаельстве), но, по сути, дух журнала и настрой его команды никогда не менялись на протяжении последних двенадцати лет. Мы искренне любим игры, отлично разбираемся в них и рады делиться с вами своими знаниями. За эти годы рос лишь профессиональный уровень «СИ» – по мере развития российской игровой индустрии. А еще – взросление нашей аудитории, то бишь российских геймеров. Мы знаем, что многие из вас читают журнал долгие годы; некоторые – с того самого первого номера. И очень благодарны вам за это. Дело в том, что сообщество постоянных читателей вольно или невольно, но влияет на развитие «СИ». Журнал меняется вместе с вами – с каждым из вас. И в том, что «СИ», старейший, самый авторитетный и коммерчески успешный игровой журнал в России, сейчас празднует очередной юбилей и потихоньку готовится к следующему, есть и ваша заслуга.

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	зам. главного редактора
Илья Ченцов	chen@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	sonin@gameland.ru	редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Сергей Долинский	dolsar@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshevik@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголов	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Виктор Бардовский	bardovsky@gameland.ru	выпускающий редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	ответственный редактор
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнэр	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Ципюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:	(495)935-7034 (342)	

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта
-----------------	-------------------	----------------------

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	strekevna@gameland.ru	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaem@gameland.ru	менеджер
Оксана Алексина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владimir Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Andrey Stepanov	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	koshelova@gameland.ru	региональное розничное распространение
Телефоны:	(495)935-7034; факс: (495)780-8824	
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки:	8 (800) 200-3-999	

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом
-----------------	----------------------	--

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	dmitri@gameland.ru	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	plushev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: E-mail:	101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр» strana@gameland.ru
-----------------------	--

Доступ в Интернет: Типография:	Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru ; Тел.: (495)250-4629 ОУ «ScanWeb», Korjalaankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
-----------------------------------	---

Тираж 80 000 экземпляров	Цена свободная
--------------------------	----------------

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламируемые. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет отзывов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

СОДЕРЖАНИЕ

OPERATION DARKNESS **PHOENIX WRIGHT: TRIALS AND TRIBULATIONS**

О ЧЕМ НЕ РАССКАЗЫВАЮТ ХРОНИКИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ?

ВСТАТЬ, СУД ИДЕТ!

30 **108**

НОВОСТИ

Ящик Пандоры открыт!	10
Данте поселятся на телефонах	10
Кого возьмет на работу Питер Молине?	14
Activision и Vivendi объединяются	14
PS3 и Xbox 360 за \$199?	14
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии	16

ТЕМА НОМЕРА

The Simpsons Game	18
-------------------	----

Игры в разработке

В РАЗРАБОТКЕ

Infinite Undiscovery	26
Акулы пера	28
Operation Darkness	30
Highlander	31
Warhammer: Battle March	32

ГАЛЕРЕЯ

Свежие скриншоты из интересных игр	34
------------------------------------	----

Аналитика

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	44
Слово команды	46

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One Flew over the Wren's Nest	50
Петро с Алексеем Беспалько	52

СПЕЦ

Deadline №250	54
Любимые игры редакции	64
История игровой индустрии	72

ИНТЕРВЬЮ

Сергей Григорович (GSC Game World)	78
------------------------------------	----

Обзоры игр

ХИТ!

Folklore	84
Hellgate: London	88
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	92

ОБЗОР

Need for Speed ProStreet	96
Metal Gear Solid: Portable Ops Plus	100
Chronos Twin	102

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Акелла»	2 обл.
«Мегафон»	4 обл.
Nivea	29.33
«Гемини»	53
SVEN	23
Pioneer	25
ASUS	5
EDIFIER	105
«Акелла»	7.9.13.11.15
«1С»	35.37.39.41.43.45
«Руссобит-М»	81.83.109
Soft Club	48-49.51.63
Netland	161
Gamepost	127.175
«РМ-телеkom»	169
EA award	143
«Ред. подписка»	134-135
Gameland.ru	177
Gameland.tv	187
«Железо»	3 обл.
Total Football	159
«Мобайл Совет»	131
«Сезон»	141

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: «ОНИБЛЭЙД» И HELLGATE: LONDON
НАКЛЕЙКА: HELLGATE: LONDON



DEADLINE №250

СПЕЦ

БАЙКИ О СДАЧЕ.

**54**

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ РЕДАКЦИИ

СПЕЦ

О ВКУСАХ НЕ СПОРЯТ.

**64**

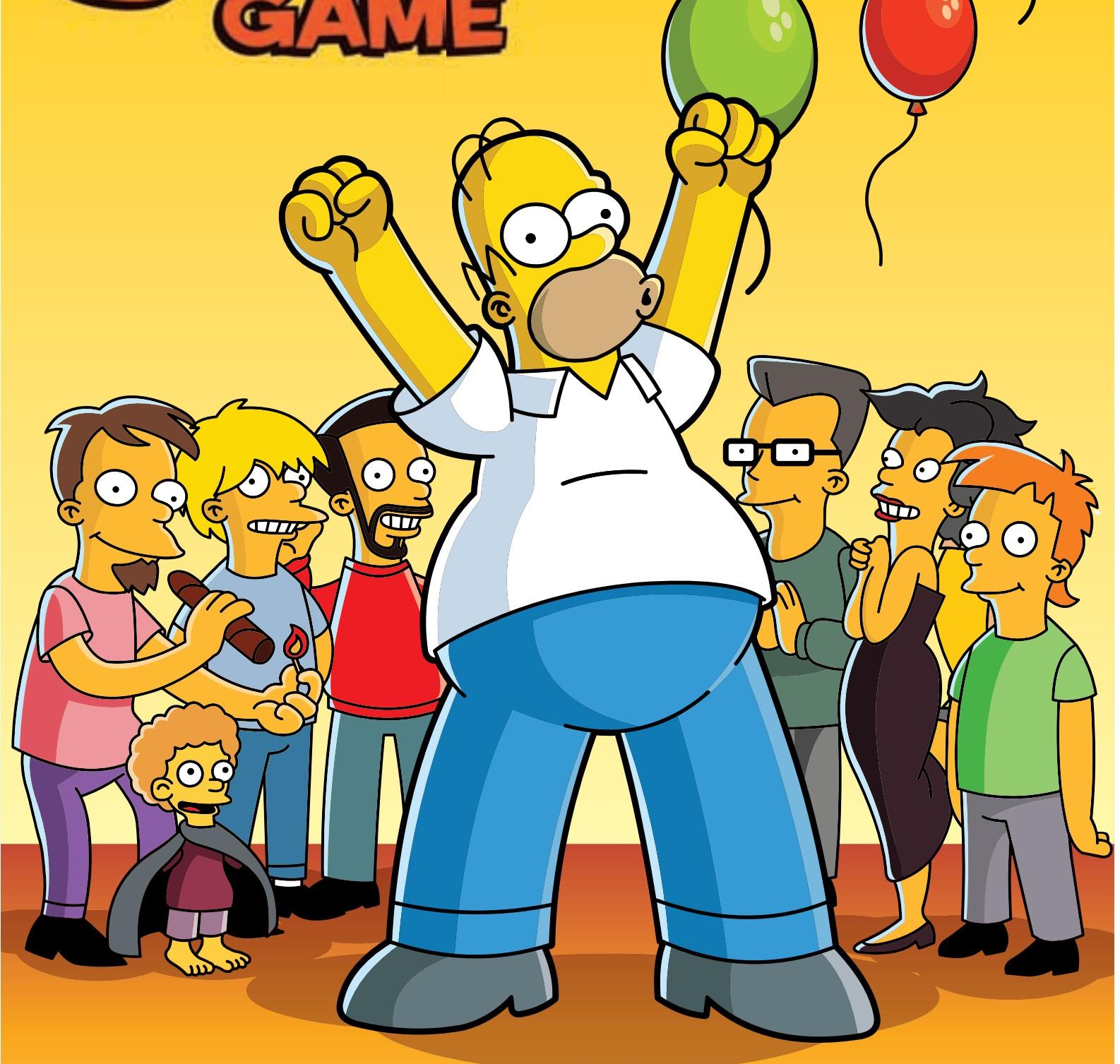
ИСТОРИЯ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

СПЕЦ

КУДА ДЕЛИСЬ АМЕРИКАНСКИЕ САМОЛЕТЫ И ЯПОНСКИЕ РОБОТЫ?

**72**

The SIMPSONS GAME™



АЛИК ВАЙНЕР

АРТЕМ ШИРОХОВ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

ИГОРЬ СОНИН

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

FOLKLORE

КАК МЫ ЛЮБИМ СТРАШНЫЕ СКАЗКИ...

84

ХИТ!

PC

38 попугаев: Подготовка к школе	129
Blazing Angels: Secret Missions of WWII	112
Chronos Twin	102
Cleopatra: A Queen's Destiny	124
FIFA 08	128
Gears of War	120
Hellgate: London	88
Heroes of Might and Magic V: Повелители орды	128
Need for Speed ProStreet	96
Pro Evolution Soccer 2008	104
Warhammer: Battle March	32
World in Conflict	128
Доллар: криминальная полиция	130
Куриное побоище	130
Как достать соседа: на отдыхе	130
Крылья Победы	129
Не время для драконов	106
Ониблэйд	122
Пятачок в подводном царстве	129

RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

ХИТ!

НЕПОВТОРИМЫЙ ДУЭТ СНОВА В ДЕЛЕ!

92

PS3

Blazing Angels: Secret Missions of WWII	112
Folklore	84
Lost Planet: Extreme Condition	10
Need for Speed ProStreet	96
Pro Evolution Soccer 2008	104
Rat Race	11
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	92
The Simpsons Game	18

DS

Drawn to Life	114
Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations	108
The Simpsons Game	18
The Sims 2: Castaway	116

PS2

The Simpsons Game	18
-------------------	----

HELLGATE: LONDON

ХИТ!

НАЙДИТЕ ДЕСЯТЬ ОТЛИЧИЙ ОТ DIABLO.

88

SILENT HILL: ORIGINS

ОБЗОР

ГОРОД-СКАЗКА, ГОРОД-МЕЧТА – ПОПАДАЯ В ЕГО СЕТИ, ПРОПАДАЕШЬ НАВСЕГДА...

110

ASUS рекомендует подлинную Windows Vista® Business

Object of Desire

ASUS U6S

Настоящий бриллиант

ASUS U6 - настоящий бриллиант среди ноутбуков. Где бы Вы ни оказались, взгляды присутствующих всегда будут прикованы к нему. Уникальное покрытие крышки матрицы и превосходное цветовое решение подчеркнут Вашу индивидуальность. 12.1" широкоэкранный ноутбук U6S создан на базе процессорной технологии Intel® Centrino® Duo и оснащен подлинной ОС Windows Vista® Business.

Товар сертифицирован, на правах рекламы



www.asus.ru

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Всемирная гарантия 2 года

Москва: ASUS4YOU (495) 518-69-34, Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Арикс (495) 980-54-07, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, NEXUS (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРПИТ (495) 785-5554, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 642-47-29, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неотгр (495) 223-23-23, Санкт-Петербург: Alpha (812) 320-80-70, NBCom (812) 329-70-00, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-80-80, СТР Компьютеро (812) 542-45-51, Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00, Владивосток: ДНС (4232) 300-454, Воронеж: PET (4732) 77-93-39, Екатеринбург: Буква (343) 2222-025, Иркутск: Wizard (3952) 258-001, Казань: Ноутбукофф (843) 284-26-01, Краснодар: Владос (8612) 10-10-01, Сарапул (8612)-000-66, Красноярск: Борлас СБ (3912) 58-09-52, Аверс (3912) 560-561, Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-533, Ростов-на-Дону: Computer-city (863) 290-45-90, Центр-Дон (863) 698-668, Санрайз (863) 240-77-77, Иваново (863) 232-47-18, Самара: Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53, Томск: Интаг (3822) 41-55-32, Тюмень: Арсенал+ (3452) 797-070, AD Systems (3452) 22-35-33, Челябинск: Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, Уфа: Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.



ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардовыми оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денги»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. И мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freestyle. Наконец, для «несерьезных» фрайтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.

Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам фрайтинга. И стратегия, и фрайтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

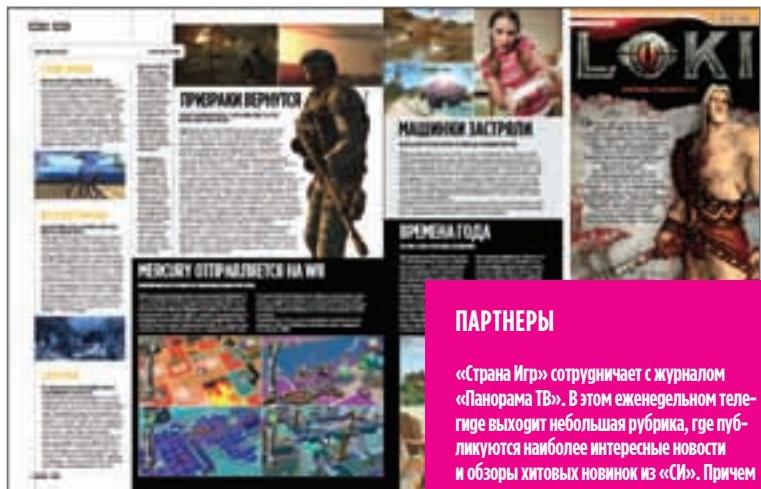
НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

1		3		5		7		9	
2		4		6		8		10	

1 - PC 3 - PS2 5 - GameCube 7 - Wii 9 - XBOX
2 - PS3 4 - Xbox 360 6 - GBA 8 - PSP 10 - DS



ПАРТНЕРЫ

«Страна Игр» сотрудничает с журналом «Панорама ТВ». В этом еженедельном телегиде выходит небольшая рубрика, где публикуются наиболее интересные новости и обзоры хитовых новинок из «СИ». Причем попадают они туда зачастую еще до поступления нашего номера в печать. «Панорама ТВ» содержит полную телепрограмму и развлекательные материалы о кино и телевидении. Купить журнал можно в Волгограде, Екатеринбурге, Казани, Нижнем Новгороде, Новосибирске, Перми, Омске, Ростове-на-Дону, Самаре, Уфе и Челябинске.



НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряя их творчество и призываю не замыкаться на одних только виртуальных мирах.



RISE OF KUNARK: ВРЕМЯ ПРИШЛО!

Открой для себя мир интриг и опасностей!

Начни свой
героический путь
в новом стартовом
городе Городин

Играй новой драко-
ноидобной расой
Сарнаков

Подними боевой и
ремесленнический
уровень до 80-го

Исследуй новые
земли бездны
Робких, проиная
сотни новых квестов



EverQuest® III

по-русски

RISE OF KUNARK



WWW.AKELLA-ONLINE.RU



ХИТ ZONA

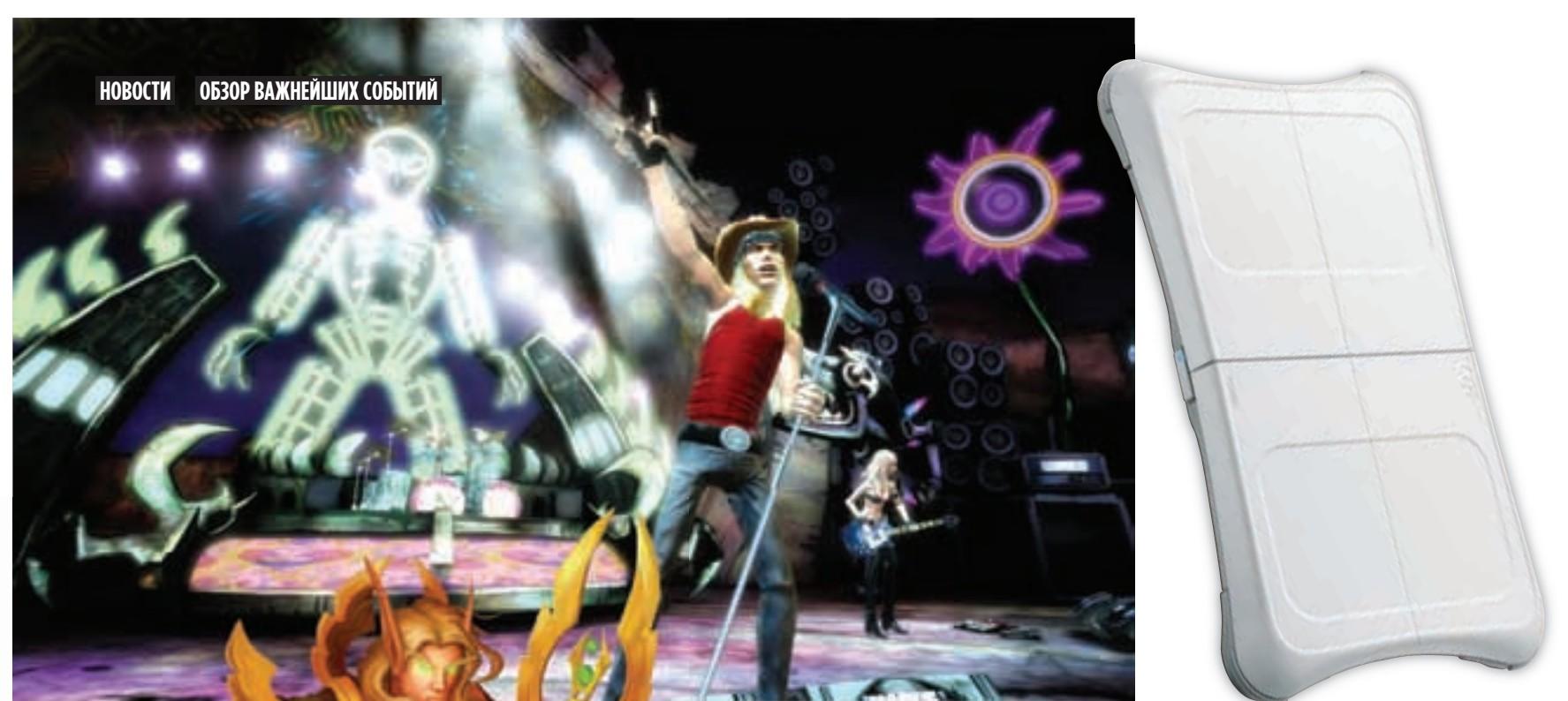
М.Видео

Настройте!

© 2004-2007 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE и логотип SOE являются зарегистрированными торговыми знаками. Rise of Kunark и Station Players являются зарегистрированными торговыми знаками Sony Online Entertainment LLC в США и/или других странах. Все другие торговые знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам.
Все права защищены.

SOE
SONY ONLINE
ENTERTAINMENT





■ Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Сицеро» Богнар (cicero@k66.ru); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

**МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ.
БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».**



Главное событие в индустрии в декабре – слияние Activision и игровых подразделений Vivendi Universal (к ним, в частности, относятся Blizzard и Sierra). Новая суперкомпания получила название Activision Blizzard и стала крупнейшим независимым издательством на рынке, потеснив Electronic Arts. Для геймеров это пока почти ничего не меняет, разве что и World of Warcraft, и Call of Duty будут делать одни и те же люди. А главное – можно не сомневаться, что денег на по-настоящему хорошие проекты у компании хватит, и ничего страшного с вашими любимыми сериалами не случится. На фоне печальных новостей из стена Atari/Infogrames и Majesco будущее Activision Blizzard кажется особенно безоблачным.

С ростом стоимости производства игр (сейчас она доходит до \$30 млн) мелкие издательства попросту не способны конкурировать с более крупными. О неизбежности череды слияний и поглощений мы писали в «Стране Игр» еще два года назад. Напомним, что в Японии уже родились такие монстры, как Namco Bandai, Square Enix, Sega Sammy и SNK Playmore, в Европе SCi приобрела Eidos, а Electronic Arts – 20% акций Ubisoft. Сейчас аналитики обсуждают перспективы Activision Blizzard и гадают, кто же на очереди. Логич-

ным вариантом кажется покупка Take-Two кем-то из лидеров, однако здесь есть свои сложности – инвесторы не хотят связываться со скандально известными сериалами Grand Theft Auto и Manhunt.

В декабре в Японии вышла WiiFit, в магазины поступило 300 тыс. копий игры вместе со специальным ковриком, и практически все были раскуплены за первую же неделю. Заодно удвоились и продажи самой приставки. Между тем в стане PlayStation 3 было использовано излюбленное оружие рыцарей консольных войн (еще со времен Super Nintendo и Mega Drive) – разговоры о том, что «железо приставки задействуется пока всего лишь на N процентов». По заявлению Naughty Dog, их последний хит загружает процессор Cell лишь на треть. То ли будет через два года, когда выйдут новые Resistance и Ratchet & Clank... У сторонников Microsoft свои аргументы: недавно программный эмулятор Xbox научился запускать еще кучу игр, и всего Xbox 360 теперь поддерживает более 300 хитов для платформы предыдущего поколения.

Наконец, далее в разделе «Новости» вы можете ознакомиться со свежими признаниями Питера Молине, известного по сказке Fable, и откровениями Реджи Физ-Эме, президента американского отделения Nintendo.



Акелла

ACTION

СМЕРТОНОСНЫЙ ACTION ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
ПОПУЛЯРНОЙ СЕРИИ «PRINCE OF PERSIA»!

САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ
НАШЕГО ВРЕМЕНИ!

ASSASSIN'S CREED

TM

UBISOFT



Революционная система управления персонажем.



Взаимодействие с толпой и использование ее в своих целях.



Завораживающая атмосфера средневекового Востока.

Графика нового поколения,
изобилующая мельчайшими деталями.

Использование объектов игровой обстановки
для выполнения заданий.

Невероятные акробатические трюки
в исполнении главного героя.

Assassin's Creed ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment. Uva Link Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2007 Havoc.com Inc. (and its licensors). All rights reserved.

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии, Испанской Америки преследуются.
Тел. поддержка: (495) 363-4612 Е-mail: ursopt@akella.com. Игры с доставкой: www.akellem.ru.

Отличия продажи: Москва, (495) 262-46-14, nataly@akellem.ru; Санкт-Петербург, (812) 322-74-64, akellem@akella.com; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellem@akella.ru; Ростов-на-Дону, (863) 295-79-42, akellem@akella.ru; Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellem@akella.ru.

Представитель на Украине - Мультигейм - www.multigame.com.ua.

Филиал ООО "Юнион Ньюсгейбл" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 27, тел/факс: (812) 252-49-68.



Рекламные материалы к торговым маркам фирм: "SOYOB", "Zelenaya Kartinka", "M-video", "Nasir Online" и "MultiGame".

www.akella.com



Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ПРОФЕССОРА, ПАЗЛЫ И ПУТЕШЕСТВИЯ ВО ВРЕМЕНИ



ПОДРОБНОСТИ О ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ PROFESSOR LAYTON.

Первый выпуск приключенческого сериала Professor Layton (DS) обзаведется англоязычным вариантом лишь в феврале, как вы узнаете из списка релизов в этом номере «СИ». Меж тем третья часть, пока анонсированная лишь для Японии, перестала быть безымянной: теперь ее следует величать Professor Layton и the Final Time Journey. Вездесущий профессор с напарником повторят подвиги героев «Назад в будущее»: отправятся путешествовать (а заодно разгадывать пазлы) во времена. Пока не ясно, завершит ли Final Time Journey сериал. Ведь он весьма успешен: по его мотивам собираются выпустить комикс и полнометражный фильм. Когда именно новинка доберется до японцев, пока не сообщается.

WILD ARMS XF НАШЛА АМЕРИКАНСКОГО ИЗДАТЕЛЯ



ПЕРВАЯ TRPG ИЗ РОДА WILD ARMS ВЫЙДЕТ В ШТАТАХ УЖЕ ВЕСНОЙ.

Компания Xseed объявила, что издаст в Штатах Wild Arms XF (читать эту аббревиатуру следуя как Crossfire), стратегическую RPG для PSP и по совместительству новейшую представительницу сериала Wild Arms. Раньше в Wild Arms удивительным образом уживались ковбой и фэнтезийный, медленно гибущий мир, упражнения в прыжках и пошаговые бои. Теперь же рыцари винтовок выяснят отношения на манер героев Final Fantasy Tactics или, что еще более вероятно, King's Bounty (обещаны арены с гексагональными клетками). Главная роль отведена девушки, Клариссе Арвин. В Японии Wild Arms XF появилась еще в сентябре прошлого года, а американцы ее заполучат весной.

ВЛАДЕЛЬЦАМ PS3 БУДЕТ ХОЛОДНО



ОБЪЯВЛЕНА ДАТА ВЫХОДА ПОРТА LOST PLANET В ЯПОНИИ.

Lost Planet: Extreme Condition, которая вышла на Xbox 360 еще в декабре 2006 года, обещает проверить на морозоустойчивость и владельцев PS3. Сарсом даже дату назвала – 21 февраля. Только в этот день Lost Planet светит заполучить лишь японцам, а всему остальному прогрессивному человечеству остается ждать: точные даты европейского и американского релизов пока не называются, хотя известно, что до следующего года ждать не придется. Вариант для PS3 укомплектован всем скачиваемым контентом к версии для Xbox 360 и двумя секретными персонажами из PC-версии.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Ubisoft Montreal анонсировала Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 для Xbox 360, PS3, Wii и PC. Выход тактического шутера назначен на март.

Warriors Orochi (она же Musou Orochi), игра в духе Dynasty Warrior, появится на PSP. До этого, напомним, она выходила на PS2 и Xbox 360. Musou Orochi для PSP предложит геймерам 79 генералов, совместный режим прохождения и выйдет в Японии в феврале 2008 года.



ЯЩИК ПАНДОРЫ ОТКРЫТ!

ОБЛАДАТЕЛИ PS3, XBOX 360 И РС ДОЛЖНЫ СПАСТИ НЬЮ-ЙОРК.

С тали известны новые подробности о шутере Legendary: The Box, который, отвлекаясь лишь на разработку Turning Point: Fall of Liberty (тоже, кстати, шутера) для тех же платформ, готовят студия Spark Unlimited.

Главный герой The Box – обычный вор, которому «посчастливилось» открыть ящик Пандоры. Если бы наш протеже только знал, что тем самым он откроет портал из другого измерения, через который в Нью-Йорк ворвутся оборотни, минотавры, гастарбайтеры из Монголии и прочие монстры! Пугать жителей и портить государственное имущество они сперва будут бездумно, но некий гражданин, основатель мрачной секты, разузнал, как при помощи пресловутого ящика подчинить их своей воле (он, кстати, и отправил нашего подопечного о делах). Этот товарищ, замахнувшись на лавры Куклачева, а заодно и покорителя всего мира, отправляет наемников отобрать у вора драгоценный артефакт. Поэтому у Нью-Йорка стало целых две беды: чудовища и сектанты-спецназовцы. С криком «А где моя большая ложка?» главный герой взялся расхлебывать кашу, которую сам и заварил. Благо, у него появилась одна супервозможность: лечиться при помощи не аптечек, а некой субстанции, анимуса, добываемой из тушек погибших врагов. Правда, на фоне богатого арсенала наемников из Bioshock такой талант несколько блекнет. Как бы там ни было, разработчики обещают богатый арсенал стволов для отстрела как монстров, так и людей. Разумеется, чудищам из параллельного измерения все равно, кого убивать, поэтому и наемников они кидают с превеликим удовольствием.

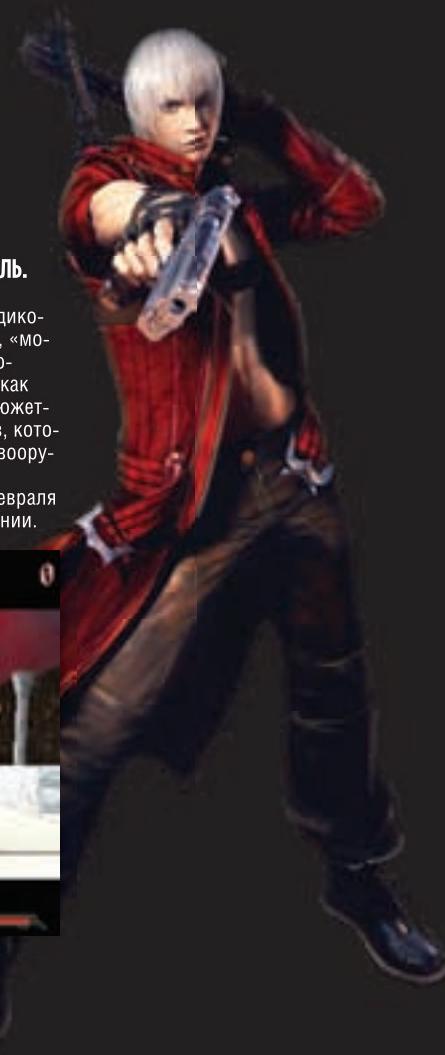
Оценить усилия Spark Unlimited владельцы PS3, Xbox 360 и РС смогут во втором квартале текущего года. Вдобавок в Европе к тому моменту появится и Turning Point: Fall of Liberty – ее выход намечен на 29 февраля.

ДАНТЕ ПОСЕЛИТСЯ НА ТЕЛЕФОНАХ

ВЫХОД DEVIL MAY CRY 3 ДЛЯ СОТОВЫХ ТЕЛЕФОНОВ В ЕВРОПЕ НАМЕЧЕН НА ФЕВРАЛЬ.

Фраза «игра для сотового» зачастую заменяет приговор «эту японскую диковинку вы никогда в магазинах не увидите». Третий выпуск Parasite Eve, «мобильные» похождения Айгис из Persona 3 – все они в будущем порадуют потомков самураев, но до Европы не доберутся. Так мы привыкли считать, и, как выяснилось, зря: за океан уже спешит «телефонная» Devil May Cry 3. Без сюжетных роликов, без красивейших пейзажей, но с Данте и полчищами демонов, которых тому предстоит истреблять. Как в старшей версии, бравый полудемон вооружен до зубов и обучен четырем боевым стилям.

Европейские операторы мобильной связи начнут распространять игру с февраля 2008 года, и, как мы надеемся, их примеру последуют и российские компании.





ПОЭТОМ МОЖЕШЬ ТЫ НЕ БЫТЬ

ПИТЕР МОЛИНЕ О FABLE 2.



Давайте говорить начистоту: Питер Молине – знатный сказочник и не может удержаться от обещаний, которые, возможно, и не сбудутся. Такой уж у него фирменный стиль. Вот и теперь глава Lionhead Studios выразился о дате выхода ролевой игры для Xbox 360, Fable 2, крайне витиевато и образно: «Возможно, когда листья станут слегка коричневыми, но еще будут на деревьях». Только вот Молине не сказал, где именно. Так что это не обязательно будет осень нынешнего года. Кроме того, Питер обмолялся парой словечек о новой неназванной игре от Lionhead Studios. «Я знаю, что слишком часто произношу слова «великий», «революционный» и «амбициозный», но этот проект действительно великий, революционный и амбициозный!»

СМОТРИ, СМОТРИ, КРЫСА ПРОБЕЖАЛА!

КОМЕДИЙНАЯ ИГРА СПЕШИТ НА PS3.

Год Крысы вступает в свои права, а создатели игры Rat Race, которая будет распространяться через PlayStation Network эпизодами, пытаются свежими вестями подогреть интерес публики к симулятору офисных склок. Каждый эпизод займет часа три при самом быстром прохождении. События Rat Race развернутся в конторе с весьма сомнительной репутацией и странноватыми работниками. Нам же отведена роль Тины Брукс, обычного бренд-менеджера, которой во что бы то ни стало надо справиться с рабочими неурядицами, а в идеале еще и продвинуться по карьерной лестнице. Злоключения Тины представлены как адвенчура со стелс-элементами, экшн-вкраплениями и мини-играми. Вдобавок ко всему, нам предстоит плотно общаться с коллегами и начальством. Создатели не случайно называют Rat Race ситкомом (то есть комедией положений), ставя ее в один ряд с телевизионными сериалами, ведь, если им верить, авторы сценария успели потрудиться над South Park и My Name Is Earl. А недавно выяснилось, что в проекте участвует Виктор Варнадо (Victor Varnado), американский комик, приложивший руку к известным в США шоу, вроде Saturday Night Live. Виктор возьмет на себя нелегкий труд сценариста и режиссера. Конечно, ему помогут и коллеги из телепроизводства. Если вы время от времени пролистываете «Вайдскрин», то наверняка читали о забастовке гильдии сценаристов в США. Так вот, большинство авторов Rat Race в гильдии не состоит и преступкой продолжает сочинять шутки для игры. Ранее предполагалось, что первый эпизод выйдет этой зимой, но официальных дат до сих пор не названо.



ACTION / NAVAL / RPG

**Город Потерянных Кораблей
Корсары**
из серии «Возвращение Легенды»

ВНИМАНИЕ, НоУТБУК!

MSI
Innovation with style

Системная плата MSI P45 PRO SLI

MSI RX 290

MSI K6500

Game MSI

Scorpion.RU

НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НоУТБУК ДЛЯ ИГР, А ВАМ?

ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ АКЦИИ
ОТ КОМПАНИЙ АКЕЛЛА И MSI!

ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:

www.playhard.ru www.microstar.ru www.akella.ru

www.akella.com

© 2007 ООО "Акелла"

Все вопросы по интеллектуальным правам на

Издательство: Москва, 1095363-46-14, почта@bookmagnat.ru; Санкт-Петербург, 812332-49-85, akella@msn.ru; Новосибирск, 383227-74-44, akella@list.ru; Екатеринбург, 343297-34-42, akella@yandex.ru; Тюмень, 363-4613, E-mail: support@akella.com;

Представитель на Украине - "Мультигум", - www.multigum.com.ua. Филиал ООО "Делит Наше Игру", в Санкт-Петербурге Цветробиокомпания подразделение компании "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 251-45-88.



Kit-Zona

M.Видео

Наспринет

НОУТБУК AKELLA.COM



Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

XNA GAME STUDIO ПРИНОСИТ ПЛОДЫ

НА XBLA ПОЯВИТСЯ ПЕРВАЯ ИГРА, РАЗРАБОТАННАЯ С ПОМОЩЬЮ XNA GAME STUDIO.

В прошлогодних выпусках «СИ» было опубликовано немало материалов о XNA Game Studio, программном пакете, который позволяет даже в домашних условиях разработать игру для Xbox 360. Первая такая новинка с запоминающимся названием Shizoid появится уже в начале этого года на просторах Xbox Live Arcade. Она подкупает простотой: одно поле, два бойца и армия противников. Звездолеты как игроков, так и недругов представлены в двух цветах: оранжевом и голубом. Бить разрешено лишь противников своего цвета, так что залогом успеха станут скординированные вылазки. В одиночном режиме управление напарником возьмет на себя AI; мультиплер будет представлен и офлайновым, и онлайновым режимом.

**ВЕЗДЕСУЩИЙ БОМОБОЧЕЛОВЕК****СБОРНИК МИНИ-ИГР НА WII И PSP.**

Компания Hudson объявила, что сборник мини-игр Bomberman Land поселяется не только на PSP, но и на Wii. Версия для консоли от Nintendo будет отличаться от портативной товарки сюжетом, однако игровой процесс особенно не изменится: бродим по карте и проходим все возможные испытания, коих насчитывается около 50. Приобщиться к будням подрывников обладатели Wii и PSP смогут в начале года.

ДВА МИРА НА ТРЕХ ПЛАТФОРМАХ**TWO WORLDS ПРИХОДИТ НА PS3.**

RPG Two Worlds вышла исключительно для PC и Xbox 360, однако дополнение Two Worlds: The Temptation поселяется не только на этих двух платформах, но и на PS3. Add-on продолжит сюжетную линию оригинала, расширит игровую территорию и улучшит боевую систему. Объезжать земли Two Worlds и общаться с NPC герой также будет на новый лад. Все три версии появятся в магазинах во втором квартале 2008 года.



Ubisoft перенесла сразу два крупных проекта на 2008 год. Точно известно, что Haze, эксплуативный шутер для PS3, поступит в продажу между январем и февралем. А вот Tom Clancy's Splinter Cell Conviction (Xbox 360 и PC) появится на прилавках лишь в апреле, а то и позже.

Недавно открытая студия Eidos Montreal займется разработкой третьей части знаменитой Deus Ex. Разумеется, ни сроки выхода, ни целевые платформы не известны.

**BROTHERS IN ARMS СПЕШИТ НА WII****ДВЕ ИГРЫ В ОДНОЙ УПАКОВКЕ.**

Слухи об отмене Brothers in Arms: Road to Hill 30 для Wii не подтвердились: разработчики по-прежнему готовят римейк мультиплатформенного шутера, доукомплектовав его Brothers in Arms: Earned in Blood. Причем нам предложат сразу два варианта управления. Первый знаком многим: с Wiimote мы целимся и поворачиваемся, а «нунчак» заменяет клавиши WASD. Второй уже не столь привычен: с Wiimote мы лишь целимся, «нунчаком» двигаемся взад-вперед и поворачиваем корпус, а вот стрейфиться и вертеть головой разрешат лишь с зажатой кнопкой Z. Кто уже играл в Brothers in Arms, освежит память. Для новичков же – две игры по цене одной от Ubisoft. На полках Wii-версия Brothers in Arms появится уже в первом квартале текущего года.

TUROK С ДРУЗЬЯМИ**ПОДРОБНОСТИ СЕТЕВОГО РЕЖИМА.**

Propaganda Games взялась за возрождение Turok со всей ответственностью. Хорошей игре обязательно нужен мультиплер, таковы правила. Поэтому для Turok обещан кооперативный режим для четверых участников и различные вариации vs-игрищ (включая Capture the Flag) на шестнадцать человек. О последних мы и расскажем. Первое, с чем предстоит столкнуться в сетевом режиме Turok, – это выбор оружия. В сущности, предлагается определить род занятий нашего бойца. Известны, например, наборы штурмовика (пистолеты, автоматы, дробовики, плазменные ружья), снайпера (скромнейший комплект из винтовки, гранат и ножа) и подрывника (ракетница с самонаводящимися снарядами и пистолет, который стреляет минами или взрывчаткой с детонатором). Видно, что

разработчики старались разнообразить режимы стрельбы. Миниган, например, можно поставить где угодно как автоматическую турель и уйти покурить. Противники с ней точно не заскучают. А вооружившись шотганом, герой получит осветительные ракеты и, запустив их, собирает на огонек всех окрестных динозавров. Исполинские рептилии обитают почти на каждой карте, вот только простыми пулями их не взорвешь. При встрече с зубастой громадиной на экране появляются кнопки, которые нужно вовремя нажать. Успели – есть шанс одолеть динозавра или хотя бы дать деру. Не успели – добро пожаловать в желудок голодной зверюги.

На PS3 и Xbox 360 Turok прибудет уже в этом феврале, а PC-версия подоспеет только к весне.



ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ХОРРОР-СЕРИИ В МИР ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ 21 ВЕКА!

Акелла

ALONE IN THE DARK™

NEAR DEATH INVESTIGATION

1992 НЕВРОДНЫЙ СТРАХ

2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА

ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА
ЗНАКОМЫЙ ГОРОД

РЕКЛАМА



ПУТАЮЩЕЕ НАГУЛЯТИЧЕСКАЯ ГРАФИКА ОЖИВЛЯЕТ НОЧНЫЕ КОМНАРЫ ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБЫТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИДНЫЕ СУЩЕСТВА
КРОВЯВЫЙ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОНОМРАГИТЕЛЬНЫХ ЭПИСОДОВ НЕПОВТОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОУЧЕТНОГО СТРАХА

eden
GAMES

ATARI



© 2007 ООО "Акелла"

Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.

Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии, Несовпадающие с правами собственности

без поддержки (95) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Игра с доставкой: www.akellagames.ru

Оптовая продажа: Москва, (495) 963-46-14, natala@optikomodul.ru. Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akellagames@yandex.ru;

Ростов-на-Дону, (863) 295-79-42, akellagames@yandex.ru; Нижний Новгород, (831) 227-74-64, akellagames@yandex.ru;

Хабаровск, (4212) 22-22-22, akellagames@yandex.ru; Челябинск, (3522) 27-27-27, akellagames@yandex.ru;

Краснодар, (862) 232-23-23, akellagames@yandex.ru; Красноярск, (391) 222-22-22, akellagames@yandex.ru;

Приднестровье, Тирасполь, (372) 22-22-22, akellagames@yandex.ru; Одесса, (048) 73-73-73, akellagames@yandex.ru;

Финляндия ОУО "Полит Никкатори" в Санкт-Петербурге Центрально-европейской подразделением компании "Акелла".

Санкт-Петербург, ул. Марселя Дюшана, д. 37, тел./факс (812) 253-49-65.



Рекламный проспект в исполнении фирм "Союз", "М-Видео", "Хит Зона" и "Настроение!"



Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

КОГО ВОЗЬМЕТ НА РАБОТУ ПИТЕР МОЛИНЕ



ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ НЕ ХВАТАЕТ ЭНТУЗИАСТОВ.

В интервью сайту Eurogamer Питер Молине, который сейчас трудится над Fable 2, поведал, какие именно сотрудники нужны Lionhead в частности и всей игровой индустрии в целом. «Я часто посещаю университеты, отбираю новые кадры», — сообщил он. — Те, кто хотят преуспеть в геймдизайне, должны обладать определенными качествами. Во-первых, уметь общаться, убеждать, быть настоящими энтузиастами своего дела. Во-вторых, чувствовать баланс: когда важно всеми силами проталкивать идею, а когда лучше отступить. И в третьих, знать, как вдохновить остальную команду». Кроме того, Питер Молине посоветовал начинающим разработчикам не мечтать о том, как все, что они придумали, будет воплощено в игре, а сосредоточиться на какой-то одной стороне геймплея.

PLAYSTATION 3 И XBOX 360 ЗА \$199?

ГЛАВА ACTIVISION BLIZZARD ПРОРОЧИТ СНИЖЕНИЕ ЦЕН. На конференции в Нью-Йорке Роберт Котик, тогда еще глава Activision, заявил, что через два года цена на все консоли нового поколения должна снизиться до \$199. «Nintendo Wii с ее нынешней ценой сейчас задает планку для всех остальных приставок. Мне могут сказать, что Wii менее сложна технически, чем платформы-конкурентки. Но мне кажется, покупатели на это не обращают внимания». Котик добавил, что Activision не собирается распыляться и будет разрабатывать для Wii всего несколько игр, но таких, которые полностью задействуют возможности консоли. Вполне вероятно, что Activision Blizzard поступит так же.



MICROSOFT НЕ ЗАБЫВАЕТ О ПРОШЛОМ



НА XBOX 360 УДАСТСЯ ЗАПУСТИТЬ ЕЩЕ 80 ИГР ДЛЯ XBOX.

В то время как Sony махнула рукой на обратную совместимость PS3, в Microsoft, не покладая рук, трутся над тем, чтобы владельцы Xbox 360 смогли запустить на консоли как можно больше хитов для оригинальной Xbox. Корпорация анонсировала, что еще 80 «ветеранов» пополнят библиотеку игр прошлого поколения для Xbox 360, и общее число доступных тайтов перевалит за 300. Среди новоприбывших заявлены Burnout 2: Point of Impact, Fight Night Round 3 и Worms 3D. Кроме того, с 4 декабря некоторые хиты для Xbox можно скачивать через службу Xbox Live в обмен на 1200 «пойнтов».

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Президент американского отделения Nintendo, Реджи Физ-Эме, сообщил, что нехватка Nintendo Wii в магазинах бьет по карману самой компании. «Слухи насчет того, что мы искусственно создаем спрос, придерживая Wii на складах, — пустая болтовня. Сейчас мы буквально пытаемся поспеть за спросом: обеспечить консолями всех желающих».

Тяга к объединению охватывает и российскую игровую индустрию. 45% рынка онлайн-развлечений разом прибрала к рукам свежебразованная компания ASTRUM Online Entertainment — холдинг, в который вошли такие компании как Nival Online, IT Territory, Time Zero и Nikita Online. Перег себя ASTRUM Online ставит следующие задачи: силами всех участников развивать рынок качественных онлайн-игр в России и достойно конкурировать с иностранцами, а также выйти на западный рынок.



ACTIVISION И VIVENDI ОБЪЕДИНЯЮТСЯ

СДЕЛКА ГОДА СОСТОЯЛАСЬ.

Activision и Vivendi решили пойти по стопам Square Enix: взамен двух компаний мы получим гиганта Activision Blizzard, который отберет у EA титул крупнейшего независимого издательства и в чьем активе окажутся как сериалы Call of Duty, Tony Hawk и Guitar Hero, так и World of Warcraft, Starcraft и Diablo от дочерней компании бывшей Vivendi. Генеральный директор Vivendi, Жан Бернар Леви (Jean Bernard Levi) назвал объединение «важным стратегическим шагом» для своей компании, а глава Activision, Роберт Котик (Robert Kotick), рассказал о преимуществах слияния чуть подробнее: «Объединившись с Vivendi, мы станем лидерами на рынке онлайновых игр и вдобавок получим выход на азиатские страны, в том числе Китай и Корею. Кроме того, теперь мы станем партнерами Universal Music Group, крупнейшей звукозаписывающей компанией, что, несомненно, пойдет на пользу сериалу Guitar Hero». Р. Котик займет кресло председателя и исполнительного директора Activision Blizzard, а вице-президентом станет Брюс Хак (Bruce Hack), генеральный директор Vivendi Games. Объединение компаний завершилось в первой половине 2008 года, стоимость сделки составила \$18.9 млрд.

РАНО ДЕЛИТЬ ШКУРУ НЕУБИТОГО МЕДВЕДЯ!

ЗНАТОКИ СПОРЯТ О БУДУЩЕМ РЕКЛАМЫ В ИГРАХ.

Генеральный директор EA, Джон Ричтьелло (John Riccitiello), убежден: однажды внутриигровая реклама станет настолько прибыльной, что превратится в главный источник дохода и новые «Феррари» для издателей. Но настанет этот счастливый момент, как предупреждает Ричтьелло, совсем не скоро. Его слова расходятся с заявлениями многих аналитиков. Так, например, Берни Столар, который возглавляет в Google подразделение по внедрению рекламы в игры (пока только браузерные), предположил, что к 2010 году суммарная выручка всех американских компаний, занятых в этой отрасли, составит \$1 млрд. Тем не менее, Ричтьелло считает, что радужные прогнозы — лишь попытка привлечь внимание будущих инвесторов. Хотя он признал: создавая первые игры для консолей нового поколения, EA не снабдила их нужным количеством рекламных площадок, недооценив сложности разработки next-gen проектов. Пока внутриигровая реклама приносит EA лишь \$30 млн в год, что составляет меньше 1% от общего дохода издательства.





ОНЛАЙНОВАЯ СЛУЖБА ДЛЯ DS

AM3 ПРЕДЛОЖИТ ВЛАДЕЛЬЦАМ ДВУХЭКРАННИКА ФИЛЬМЫ, КНИГИ И, ВОЗМОЖНО, ИГРЫ.

Скачивать демоверсии игр для Nintendo DS пока что предлагалось только по Wi-Fi: желающие должны были сперва разыскать «станцию раздачи» (она же – DS Download Station), а затем, заполучив новинку, сразу же ее опробовать, ведь хранить демки DS не обучена. Японская компания AM3 собирается восполнить нехватку онлайновых служб для карманного двухэкранника и уже в январе, когда вы прочтете эти строки, откроет для соотечественников сетьевой магазин DSVision по лицензии от Nintendo. Через него будут распространяться фильмы, книги, комиксы и некий «другой скачиваемый контент», под которым, возможно, подразумеваются игры. Во сколько именно обойдется каждая покупка, пока не уточняется, но представители компании сообщили, что запрашивать за товары больше \$10 не собираются.

Чтобы воспользоваться новой службой, владельцам DS потребуется компьютер, а также комплект из картриджа-адаптера, карты памяти на 512 Мбайт и кардридер: скачав видео или текстовый файл на PC, они затем перекопируют его на карту памяти и с помощью адаптера запустят на DS. Сейчас комплект оценен в 3980 юаней (около \$36), но не исключено, что AM3 вскоре начнет распространять адаптер бесплатно, надеясь тем самым привлечь внимание будущих клиентов. Когда новая служба доберется до американцев и европейцев, и доберется ли вообще – тайна за семью печатями.

Напомним, что ранее Nintendo очень настороженно относилась ко всевозможным устройствам, позволяющим «сдружить» DS и флэш-карты. Но DSVision, тем не менее, дала зеленый свет. Значит ли это, что в компании придумали, как отвадить от консоли пиратов?

INFOGRAMES ИЩЕТ ЛЕКАРСТВО ОТ БЕД

СУДЬБА АМЕРИКАНСКОЙ ATARI ВСЕ ЕЩЕ ПОД ВОПРОСОМ.

О невзгодах американского отделения Atari мы писали в предыдущем номере «СИ», теперь же отчет за первые шесть месяцев 2007 финансового года опубликовала Infogrames, родительская компания Atari. По сравнению с аналогичным периодом предыдущего года, убытки французского издательства уменьшились до 29,3 млн евро (Infogrames продала Hasbro лицензии на 9 сериалов по мотивам игр, созданных самой же Hasbro), но и прибыль упала на 13% из-за неудачных

продаж продукции компании в Штатах. Выходить из кризиса в Infogrames собираются так: возродить «некоторые классические сериалы» от Atari, расширить выбор проектов для Wii и DS, а также воспользоваться интересом покупателей к онлайновым проектам и добавить мультиплеер в новые игры. Вдобавок, компания сообщила, что готовит более 10 новинок (в том числе свежие выпуски Alone in the Dark и Test Drive Unlimited) для платформ нового поколения.



Убей кровавого тирана – останови войну!

Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.

Особенности игры:

Исторический детектив в антураже третьего рейха

Фотореалистичная графика

Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц

Захватывающий псевдореалистический сценарий

Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

<http://hitlercaput.akella.com>

Хит-парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

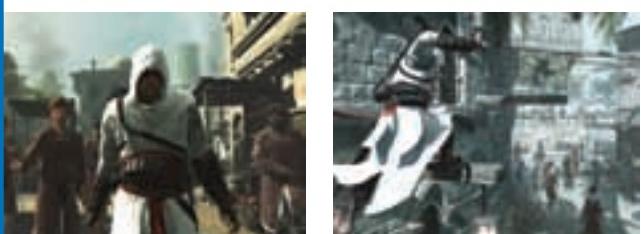
Хороший пиар пошел-таки на пользу Assassin's Creed: в первую неделю продаж у нее получилось обогнать новую Need for Speed в Великобритании, стране любителей гонок. Super Mario Galaxy стартовала не ахти как, уступив даже «Симпсонам», да и в Японии проходит не слишком хорошо. Зато вышедшая исключительно на Wii Resident Evil: Umbrella Chronicles вмч преодолела стотысячную отметку по продажам. А вот Heavenly Sword, PS3-эксклюзив, купило менее 17 тысяч человек. Но самая удивительная ситуация – в «Союзном» хит-параде Box-версий игр для PC. Впервые за, наверное, несколько лет в «горячую десятку» попала лишь одна вариация на тему The Sims! Да и долгожданная Crysis внезапно стартовала всего лишь с пятой позиции. Вместе с тем Call of Duty 4: Modern Warfare максимально востребована как на PC, так и на консолях нового поколения, и успешно затмевает Unreal Tournament 3 и TimeShift. Из PS2-новинок можно отметить российскую локализацию Crash of the Titans, занявшую, впрочем, лишь третью позицию.



The Orange Box

ПЛАТФОРМА: XBOX 360

Европейский хит-парад

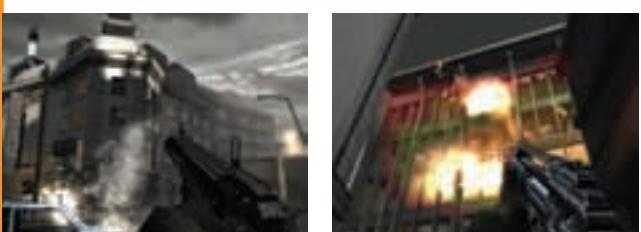


- | | | |
|--|--|-----------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> 1 | Assassin's Creed | Ubisoft |
| <input checked="" type="checkbox"/> 2 | Need for Speed ProStreet | Electronic Arts |
| <input checked="" type="checkbox"/> 3 | Call of Duty 4: Modern Warfare | Activision |
| <input checked="" type="checkbox"/> 4 | The Simpsons Game | Electronic Arts |
| <input checked="" type="checkbox"/> 5 | Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain? | Nintendo |
| <input checked="" type="checkbox"/> 6 | Pro Evolution Soccer 2008 | Konami |
| <input checked="" type="checkbox"/> 7 | Super Mario Galaxy | Nintendo |
| <input checked="" type="checkbox"/> 8 | WWE Smackdown! vs RAW 2008 | THQ |
| <input checked="" type="checkbox"/> 9 | FIFA 08 | Electronic Arts |
| <input checked="" type="checkbox"/> 10 | Guitar Hero III: Legends of Rock | Activision |

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

PS2 (GamePark)

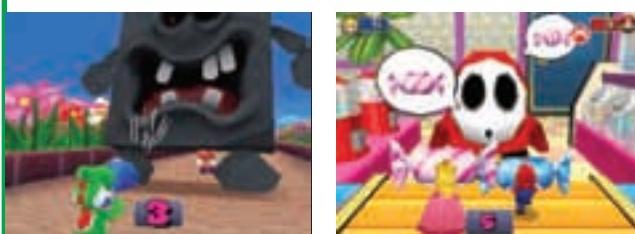


- | | | |
|--|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> 1 | Black | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 2 | FIFA 08 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 3 | God of War II (русская версия) | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 4 | Need for Speed: Most Wanted | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 5 | Tekken 5 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 6 | Gran Turismo 4 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 7 | Call of Duty 3 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 8 | Крэш: Битва титанов | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 9 | Killzone (русская версия) | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 10 | Ледниковый период 2: Глобальное потепление | |

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

Хит-парад Японии



- | | | | |
|--|--|--------------|-----|
| <input checked="" type="checkbox"/> 1 | Mario Party DS | Nintendo | DS |
| <input checked="" type="checkbox"/> 2 | Resident Evil: Umbrella Chronicles | Capcom | Wii |
| <input checked="" type="checkbox"/> 3 | Dynasty Warriors 6 | Koei | PS3 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 4 | Famista DS | Namco Bandai | DS |
| <input checked="" type="checkbox"/> 5 | Game Center CX: Arino no Chousenjou | Namco Bandai | DS |
| <input checked="" type="checkbox"/> 6 | Super Mario Galaxy | Nintendo | Wii |
| <input checked="" type="checkbox"/> 7 | Heavenly Sword | Sony | PS3 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 8 | Wii Sports | Nintendo | Wii |
| <input checked="" type="checkbox"/> 9 | Wii Play | Nintendo | Wii |
| <input checked="" type="checkbox"/> 10 | Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift | Square Enix | DS |

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

PSP (GamePark)



- | | | |
|--|-------------------------------------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> 1 | FIFA 08 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 2 | Рататай | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 3 | LocoRoco (русская версия) | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 4 | Tekken: Dark Resurrection | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 5 | Grand Theft Auto: Vice City Stories | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 6 | Need for Speed: Most Wanted 5-1-0 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 7 | Silent Hill: Origins | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 8 | Spider-Man 3 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 9 | Call of Duty: Roads to Victory | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 10 | Medal of Honor Heroes | |

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».

Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, <http://www.gamepost.ru>).

Обозначения

- игра поднялась в хит-параде
- игра опустилась
- впервые попала
- позиция не изменилась

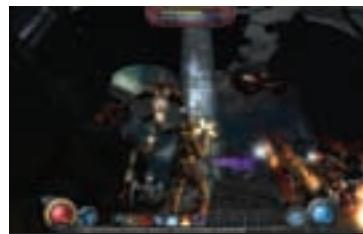
PS2



1 FIFA 08

- 2 NHL 08
- 3 Крэш: Битва титанов
- 4 Pro Evolution Soccer 2008
- 5 Tekken 5
- 6 Gran Turismo 4
- 7 God of War 2
- 8 Call of Duty 3
- 9 Killzone
- 10 God of War

PC (Box)



1 Hellgate London

- 2 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 3 FIFA 08
- 4 TimeShift (русская версия)
- 5 Crysis (Special Edition)
- 6 The Sims 2: Путешествия
- 7 Unreal Tournament 3
- 8 Ведьмак (подарочное издание)
- 9 Medal of Honor Airborne
- 10 World of Warcraft: The Burning Crusade

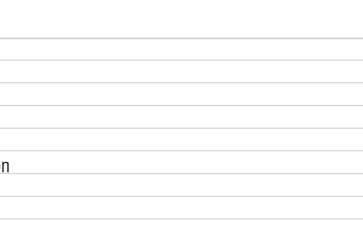
PC (Jewel)



1 Call of Duty 4: Modern Warfare

- 2 Ведьмак
- 3 Unreal Tournament 3
- 4 Heroes of Might and Magic 5. Повелители орды
- 5 Half-Life 2: Episode Two
- 6 Нэнси Дрю: Тайна левой руки
- 7 Танки Второй Мировой: Т-34 против Тигра
- 8 BioShock
- 9 Не время для драконов
- 10 Need for Russia: Сделано в СССР

PSP



1 FIFA 08

- 2 Spider-Man 3
- 3 Tekken: Dark Resurrection
- 4 Паратуй
- 5 Worms: Открытая война 2
- 6 Spider-Man: Friend or Foe
- 7 Star Wars Battlefront: Renegade Squadron
- 8 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 9 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 10 Transformers: The Game

Xbox 360



1 Call of Duty 4: Modern Warfare

- 2 FIFA 08
- 3 The Orange Box
- 4 Project Gotham Racing 4
- 5 TimeShift
- 6 Halo 3
- 7 Pro Evolution Soccer 2008
- 8 The Simpsons Game
- 9 Crash of the Titans
- 10 Medal of Honor Airborne

PS3



1 Call of Duty 4: Modern Warfare

- 2 Lair
- 3 Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
- 4 FIFA 08
- 5 Juiced 2: Hot Import Nights
- 6 NHL 08
- 7 Skate
- 8 Sega Rally
- 9 NBA Live 08
- 10 Heavenly Sword

Nintendo (DS и Wii)



1 Wii Play

- 2 Prince of Persia: Rival Swords
- 3 Table Tennis
- 4 Shrek the Third
- 5 Big Brain Academy: Wii Edition
- 6 Naruto: Ninja Council
- 7 Паратуй
- 8 The Simpsons Game
- 9 The Sims 2: Castaway
- 10 MySims

Wii

Wii

DS

Wii

DS

DS

DS

DS

DS

DS

DS

DS

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».



ЧТО, ЕСЛИ ВСЯ ВАША ЖИЗНЬ – ВСЕГО ЛИШЬ ВИДЕОИГРА?
ЭТО ПРОСТО ПРЕКРАСНО! ГЛАВНОЕ – НАЙТИ К НЕЙ РУКОВОДСТВО.

The Simpsons

ОТЛИЧНО

ИНФОРМАЦИЯ

- ▣ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3, Xbox 360,
PlayStation 2, Wii, PSP,
Nintendo DS
- ▣ ЖАНР:
action.platform
- ▣ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
- ▣ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
- ▣ РАЗРАБОТЧИК:
Electronic Arts
- ▣ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:
до 2
- ▣ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
все
- ▣ ОНЛАЙН:
www.ea.com/simpsons



Игра о Симпсонах стала темой этого номера по трем причинам. Первая: нам нужно было поставить на обложку журнала его сотрудников так, чтобы это не выглядело чистым самолюбованием. Вторая: истории о Симпсонах местами сильно напоминают наши редакционные будни. И, наконец, третья: The Simpsons Game – самый крупный сборник осмысленных шуток на тему компьютерных и видеоигр за всю историю индустрии. Ошибкой было бы считать The Simpsons Game обычной игрой по мотивам одноименного фильма. Сценарий написан с нуля, под него сделаны анимационные вставки в стиле сериала и шестнадцать уровней-эпизодов с множеством сюжетных сцен на движке. И если оригинальные «Симпсоны» высмеивают стиль жизни среднестатистического американца и популярные явления в мировой культуре и политике, то The Simpsons Game выбрали мишенью геймеров, персонажей и разработчиков игр, а заодно и всю индустрию электронных развлечений. Вместе с тем нельзя сказать, что она удалась на славу. За фасадом из шуток и юмора скрывается банальный трехмерный платформер уровня таких «хитов», как Charlie and the Chocolate Factory и Over the Hedge. В The Simpsons Game герои обнаруживают, что являются персонажами видеогры, и находят руководство, в котором описываются их супервозможности. Гомер и Барт быстро находят им применение – победить в конкурсе обжор, спасти музей от грабителей, исследовать тайный подземный храм. Позже к ним присоединяются Лиза и Мардж, на Спрингфильд нападают инопланетяне, герои начинают рефлексировать по поводу своей зэкранности, и в конце концов бросают вызов Создателю... Впрочем, раскрывать подробности сюжета The Simpsons Game я не собираюсь – ведь тогда и играть вам будет неинтересно. Что касается геймплея, то здесь требуются пояснения. Первый уровень Гомер проходит в одиночку – учится прыгать, раздавать тумаки шоколадным зайцам, а под конец – превращаться в гигантский шар (Homerball), кататься по уровню (практически Соник) и давить врагов массой. Далее игра предлагает всегда действовать вдвоем (поначалу команда состоит из Гомера и Барта). В любой момент геймер может переключиться (на цифровом джойстике) с одного персонажа на



Game

другого. Дело в том, что Барт изображает из себя Бэтмена и умеет парить в воздухе, раскрыв плащ, а еще цепляется «кошкой» за крюки и перемахивает таким образом через препятствия. Для прохождения уровня вам попеременно потребуются способности обоих персонажей. Барт перебрался через пропасть – нажал на кнопку – активировал подъемный мост – дальше идет с Гомером вдвоем. Вообще, головоломки – это лучшее, что есть в геймплее The Simpsons Game. Например, Лиза наделена способностью переходить у статуй Будды к обзору «с большой высоты» и парящей в воздухе рукой а-ля Black & White перетаскивать предметы с места на место. На одном из уровней таким образом нужно составить комбинацию из гигантских шестеренок и передать с их помощью крутящий момент от одного блока к другому. Это совершенно неочевидно поначалу, и, поняв, что же именно от тебя

хотят разработчики, испытываешь неподдельное удовлетворение. В случаях, когда догадаться совсем сложно, игра дает небольшие подсказки – подсвечивает места и объекты, которые нужны для прохождения вперед. Да, и еще – можно играть вдвоем (split-screen), если подключить второй джойпад. The Simpsons Game предлагает коллекционировать «игровые клише» – например, «невидимые стены», то бишь, фактически признается, что построена по лекалам плохих, шаблонных, безыдейных платформеров. В каком-то смысле она похожа на шуточный «шаблонный обзор», который «Страна Игр» публиковала несколько лет назад в первоапрельском выпуске. Но, признавая часть ошибок, The Simpsons Game ни слова не говорит об остальных – например, об ужасной работе камеры, кривом управлении и бездарном геймдизайне. На первом же уровне я погиб примерно тридцать пять раз, падая



ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ +
Великолепные шутки, отличные анимационные вставки, удачное применение технологии cel-shading, интересные загадки.

МИНУСЫ -
Кошмарное управление, плохая работа камеры, устаревший геймплей.

РЕЗЮМЕ ☑
Плохонький платформер, усилиями сценаристов превратившийся в отличное развлечение для настоящих геймеров.

The Simpsons Game – самый крупный сборник осмыслиенных шуток на тему компьютерных и видеоигр за всю историю индустрии.



в пропасть. А все оттого, что не мог верно рассчитать расстояние прыжка. В этом смысле The Simpsons Game напоминает двухмерный платформер начала девяностых, тупо перенесенный в 3D. Дело в том, что в 2D геймер всегда понимает, каково расстояние между двумя висящими в воздухе блоками, а в 3D это неочевидно. С учетом того, что контролировать длину прыжка сложно, и любые промахи игра трактует в свою пользу (т.е. зацепиться чудом за край невозможно), The Simpsons Game оказывается чудовищно сложной там, где в нормальной игре все очень просто. Пройти ее уровни можно только потому, что оживает герой всегда рядом с пропастью, в которую упал. Что любопытно, в попавшей к нам в руки ранней альфа-версии это было не так – видимо, при тестировании было решено упростить жизнь геймеру. Вторая поблажка – тот факт, что герои оживают сами собой со временем, и их линейка жизни сама восполняется до максимума. То есть, если вы идете парой, и Гомер пал от лап клонов Рю из Street Fighter, у вас останется в распоряжении Барт. Если он проживет хотя бы секунд тридцать – Гомер тоже вернется к жизни. Пасть от лап он может потому, что камера даже не пытается вести себя разумно – ее постоянно нужно подправлять вручную. В 2007 году так делать нельзя. На всякий случай еще раз уточняю, что ничего, кроме платформера, в игре нет. Она напоминает Grand Theft Auto лишь тем, что герои свободно перемещаются по Спрингфилду. Очень похоже на Sly 3 – тоже, кстати, платформер, но куда более качественный.

Впрочем, как я и говорил вначале, The Simpsons Game ценна своим юмором. Речь не о сюжетных роликах. Буквально каждые пять–девять секунд персонажи говорят что-то, либо звучат реплики NPC, либо вы просто видите в кадре что-то совершенно уморительное. Например, на уровне, посвященном игровым движкам, можно встретить Марио (больше похожего на грузинского сантехника, правда) и Уилла Райта, услышать голос Соника («Я уже и не помню, за что так ненавидел Эггмена», «Когда-то я мог быстро бегать. Ох, моя спина!»), увидеть надписи в духе «интерпретатор button mashing», постеры игр Bite Night и Maddenning Football, гигантскую машину по производству сиквелов. Врагам Барт кричит «да у тебя AI тупее, чем у бревен в Frogger», Гомеру голос в голове шепчет «пожалуй, тебе лучше играть в пошаговые RPG». В игре есть моменты, прямо пародирующие Grand Theft Auto, Medal of Honor, EverQuest, Shadow of the Colossus и даже древние Gauntlet и Joust. Дизайн врагов и всех объектов

Лица с обложки

По легенде, несколько сотрудников «Страны Игра» были пойманы международной мафиозной группировкой «Мания навигаторов» и увезены на пароме в США. Они очнулись в странном городе под названием Спрингфилд и пытаются вернуться на родину, используя для этого членов семьи Симпсонов. К сожалению, этот эпизод так и не попал в финальную версию The Simpsons Game и существует лишь на компьютере главного редактора «Страны Игра» (по слухам). Говорят, в нем есть и секретный, шестой персонаж...



Константин Гворунов
При обыске у него была найдена копия одного из выпусков латвийской версии «Страны Игра», поэтому американские полицейские слегка подправили ему лицо и имя в паспорте.



Натали Спарда
Натали во время пребывания в США решила официально оформить родственные отношения с героем игры Devil May Cry.



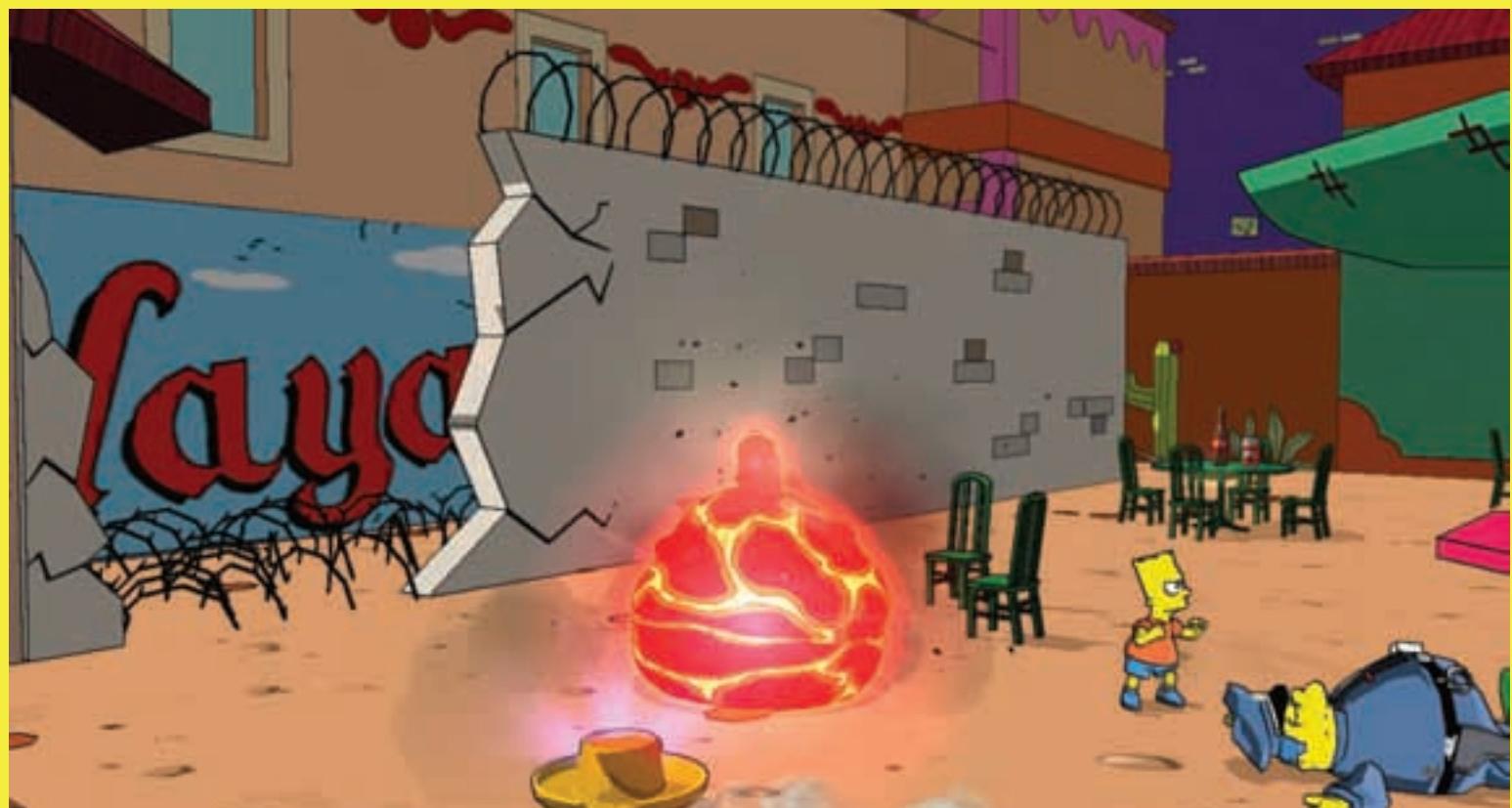
Артем Шорохов
Наш редактор всерьез подумывает остаться в Спрингфилде и принять предложение сниматься в кино на ролях суповых сибирских злодеев.



Александр Маркович
Арт-директор зарабатывает в Спрингфилде на жизнь дизайном постеров на тему «Ядерная энергетика совершенно безвредна для экологии». Курит горячие сигары.



Игорь Сонин
В первый же день за них приехал лимузин из Microsoft, в багажнике которого обнаружились банка варенья и корзина печенья. С тех пор его никто не видел.





Различия между версиями

В целом варианты для всех платформ более-менее повторяют друг друга (с поправкой на графические возможности каждой), но отдельные уровни могут отсутствовать в разных версиях. Кроме того, на PlayStation 3 и Xbox 360 вам позволяет бродить по Спрингфилду в свободном режиме, а на PlayStation 2, Xbox, PSP и Wii – в основном по собственному дому и двору, откуда игра переносит вас на отдельные уровни.

На Wii в управлении задействуются Wiimote и нунчак для выполнения спецприемов, но проще жизни геймера от этого не становится. Также на Wii во время прохождения вы несколько раз наткнетесь на эксклюзивные мини-игры. В версии для PSP нет предметов, придающих героям суперспособности (например, огненный шар Гомера), но геймплей это почти не отражается. Наконец, на DS игра двухмерна и менее всего похожа на остальные версии, но зато в ней есть Pet Homer – пародия на Nintendogs. Наша оценка The Simpsons Game относится ко всем вариантам, поскольку и достоинства, и недостатки у них идентичны.



Уровень о чемпионате обжор состоит из нескольких тематических комнат, посвященных различным странам мира. К слову, по мнению Гомера, Шотландия находится в Африке.





Другие игры

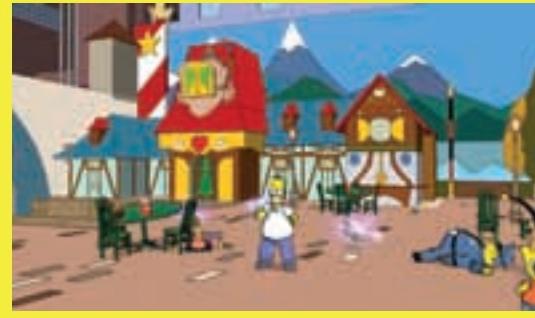
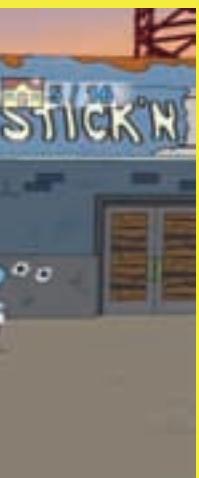
Не так давно в рубрике «Кросс-формат» мы уже рассказывали о вселенной Симпсонов и упоминали игры по мотивам. Лучшей из них (с точки зрения геймплея) была и остается *The Simpsons: Hit & Run*, пародия на *Grand Theft Auto* и, по сути, полный ее клон. Относительно неплоха была также *The Simpsons Road Rage*, сделанная по образу и подобию *Crazy Taxi*. Обе игры делались Vivendi, и Sega даже попыталась обратиться в суд и отсудить у издателя существенную сумму за пластиг. К счастью или к сожалению, но из этой идеи ничего не вышло – доказать факт «клонирования» успешной игры еще не удавалось никому и никогда.



на уровне – либо окноигровые, либо фирменные симпсоновские шутки. Для понимания первых полезно хорошо разбираться в мире электронных развлечений, вторых – в мире вообще. Например, когда шотландец говорит, что его родственница погибла смертью храбрых во время чемпионата по поеданию хагисса, лучше знать, что это за штука (к подгузникам отношения не имеет). Хотя и без этого вам будет очень смешно. Каждые пять-девять секунд. Стоит только «поймать волну», как сразу же очень захочется пройти *The Simpsons Game* от начала до конца. Но, увы, недостатки геймплея сильно мешают. Поэтому вам будет тяжело, каждая новая пропасть принесет несколько седых волос, вы начнете вопить от злости. Вы захотите бросить *The Simpsons Game*, выкинуть диск в окно, но не сможете. Не посмеете. Потому что ни одна другая игра (кроме, разве что, *No More Heroes*, для Wii, но на ней – в другой раз) не подарит такого же удивительного чувства сопричастности с мировой игровой культурой (не индустрией даже). Ведь совершенно очевидно, что Electronic Arts сделала игру не в расчете на десять тысяч фанатов (как *No More Heroes*). *The Simpsons Game* – коммерческий блок-бастер, который разойдется тиражом в несколько миллионов.

Подумайте сами: таких, как вы, таких же настоящих ценителей игрового искусства, в мире несколько миллионов. Это воистину заряжает оптимизмом. «Симпсоны» – самый длинный мультсериал в истории американского телевидения, насчитывает 408 серий. По аналогии, «Страна Игр» – самый «долгоиграющий» игровой журнал в Европе (да и на Западе в целом) – 250 номеров. Как и в случае с *The Simpsons Game*, в сердце «Страны Игр» – довольно обычный конвейер по производству журнала (составление плана номера, написание и редактирование статей, верстка, проверка корректором), не хуже и не лучше, чем у других. Что «Симпсоны», что «Страна Игр» подкупают не качеством картинки, а глубоким пониманием предмета и ориентируются на тех, кто тоже в теме. Над «Симпсонами» можно смеяться, не зная, чем дарвинисты отличаются от креационистов и какое отношение однополые браки имеют к избранию Буша президентом. «Страну Игр» можно читать с удовольствием, не будучи в курсе, почему продюсера *No More Heroes* называют Suda51, а не полным именем – Goichi Suda (Гоити Суда). Персонажами «Страны Игр», конечно, являются в основном разработчики игр и представители издательств – Хидео Кодзима, Питер Молине,

Сид Мейер, Кен Кутараги – но и сотрудники журнала тоже могут быть к ним отнесены. Именно мы шутим, рассказываем, проводим аналогии, делаем прогнозы на темы, которые интересны и хорошо знакомы нашим читателям. Мы же иногда ошибаемся, опечатываемся и забываем стирать комментарии для верстки, либо – самое страшное – пишем скучно и шаблонно. Но это нам прощают. Буквально за пять минут до написания этой статьи в блоге ЖЖ-юзера jd_wuz_here появилась запись, которая гласит: «Two in harmony are better than one in perfection. И только darkwren знает, откуда». Действительно, мы с jd_wuz_here, а также все те, кто играл в *Persona 3*, знают это. А еще – то, что секрет успеха и «Симпсонов», и «Страны Игр» – гармония между создателями и читателями/зрителями, которая куда ценнее, чем одинокий и скучный в своем эстетском великолепии идеальный проект любого формата. Именно поэтому мы прощаем *The Simpsons Game* большую часть (не все!) недостатков и ставим довольно высокую оценку игре. Вернее, тому удовольствию, которое она может принести и принесет купившему ее геймеру. Для полного закрепления эффекта стоит посмотреть оригинальных «Симпсонов». Они прекрасны.



Чистый звук - это просто!



SVEN®

И НИЧЕГО ЛИШНЕГО!



MS-930

Отличный выбор
для создания
домашнего кинотеатра
или мультимедийного
компьютера

- Внешний блок усиления и коммутации
- Выход для подключения наушников
- Изящный Hi-Tech дизайн

www.sven.ru

Информация о товаре по телефону:
+7 (495) 22-33-44-5
Адрес технической поддержки:
info@sven.ru
На правах рекламы

В РАЗРАБОТКЕ



Operation Darkness

В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».

Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

В разработке	
Infinite Undiscovery	26
Акулы пера	28
Operation Darkness	30
Highlander	31
Warhammer: Battle March	32

Галерея	
Свежие скриншоты из интересных игр	62

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!

В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре–пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж

Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест

Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. В том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец

Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеупомянутых форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке

Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея

Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью

Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикую их словесно.

Тема номера

Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».



*seeing and hearing like never before**



ЗАБУДЬТЕ О ПРИВЫЧНОМ ВОСПРИЯТИИ ИЗОБРАЖЕНИЙ
И ЗВУКОВ, ВАС ЖДЕТ НОВЫЙ МИР, ГДЕ УВИДЕННОЕ
МОЖНО ЧУДЕРЖАТЬ, ПЕРЕБИРАЯ АККОРДЫ
ЧУСЛЫХАННЫХ МЕЛОДИЙ. ЦВЕТА ОСЯЗАЕМЫ, ЗВУКИ
ТАЮТ ВО РТУ, А ИХ СОЧЕТАНИЕ — НАСТОЯЩЕЕ
ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА.

ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С **KURO** НА WWW.PIONEER-RUS.RU





ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА:
Xbox 360
■ ЖАНР:
role-playing.console-style
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Square Enix
■ РОССИЙСКИЙ
ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:
tri-Ace
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
■ ДАТА ВЫХОДА:
не объявлена
■ ОНЛАЙН:
<http://www.square-enix.co.jp/undiscovery>



■ Автор:
Лилия Дунаевская
tokiofujita@mail.ru

1 Уже сейчас можно с уверенностью сказать, что спецэффекты вышли яркими и впечатляющими.

2 Времена изменились, и ныне дамы вызывают кавалеров из плена.

3 По выражению лица трудно сказать, кто перед нами: великий воитель или странствующий бард.

4 Как в настоящем бою, героям игры следует быть внимательнее и опасаться внезапного нападения сзади.

INFINITE UNDISCOVERY

КАК И РАНЬШЕ, JRPG – ОДИН ИЗ ТЕХ ЖАНРОВ, РАДИ КОТОРЫХ ЛЮДИ ПОКУПАЮТ КОНСОЛИ... НА ЭТОР РАЗ – КОНСОЛИ ОТ MICROSOFT?

Г огибающий фэнтези-мир, герой, призванный его спасти, экшн-боевка с возможностью управлять лишь главным героем – одним словом, классический для RPG расклад. Звучит не слишком интригующе? Возможно, это и в самом деле было бы так, кабы в графе «разработчик» не значилась tri-Ace – компания, за время своего существования выпустившая совсем небольшое количество игр, каждая из которых могла похвастаться хорошей проработкой и новаторскими идеями. Так что и в отношении Infinite Undiscovery сомнений в том, что мы увидим перед собой нечто оригинальное и отличное от большинства прочих игр изученного жанра, возникать не должно. Впрочем, сомневаться не приходится еще и потому, что сведений, полученных от разработчиков, достаточно, чтобы от-

метить нетривиальность готовящегося продукта. Начать хотя бы с оригинального названия (слова « undiscovery » в английском языке не существует), которое дано не просто ради красного словца, но подчеркивает реальные находки в игровом процессе: игроку предстоит совершать разного рода открытия, которые оказывают влияние на дальнейшее течение игры. В качестве примера, демонстрирующего подобную систему, разработчики приводят случай с обнаружением дракона, где играющему предстанет возможность сразиться с ним, спрятаться или сбежать. Если, скажем, ваш выбор падет на последний вариант, дракон примется крушить окружающие строения, а это, в свою очередь, способно повлиять на дальнейшие сюжетные события. Такая вариативность вкупе с известными пристрастиями разработчиков наталкивает на мысль

о нескольких возможных концовках, однако прямого подтверждения эта догадка пока не получила. Другой интересной особенностью Infinite Undiscovery можно назвать необычный для подобных игр реализм. Словосочетание «JRPG с экшн-боями от tri-Ace» в памяти ветеранов жанра наверняка вызовет Star Ocean. Так, игрок по-прежнему сможет управлять лишь главным героем, в то время как остальные трое будут находиться под контролем AI. Столичного в данном случае мультиплеера не предусмотрено, так что рассчитывать на кооперативное прохождение не будем. Однако разработчики обещают крайне продвинутый искусственный интеллект, призванный создать ощущение, будто вы играете с живыми людьми, тем более что возможности раздавать команды неподконтрольным персонажам тоже никто не отменял. Что же касается

отличий, то главное из них состоит, пожалуй, в отсутствии перехода на отдельный «экран битвы» при столкновении с врагом – довольно редкое для JRPG решение. Сражения происходят в реальном времени и на первый взгляд выглядят достаточно традиционно, за исключением того влияния, какое оказывает на них окружающая среда. Игроку придется принимать во внимание все возможные препятствия и природные явления (такие как пожар или землетрясения), соответствующим образом влияющие на обстановку и ход сражения. Стоит всегда быть готовым к тому, что в середине битвы могут напасть со стороны или внезапно нагрянет цунами (сталкиваться с подобными каверзами придется, похоже, достаточно часто), что можно считать как раз вышеупомянутой данью реализму. Что до сюжета, Infinite Undiscovery демонстрирует довольно заурядную за-

Дежавю?

Компания tri-Ace открылась более десяти лет назад, однако игры, выпущенные ею за это время, можно без труда пересчитать по пальцам: сериалы Star Ocean и Valkyrie Profile, а также Radiata Stories. Все они, тем не менее, отличаются крепко сбитым сюжетом, доборотным геймплеем, а также творческим подходом как к первому, так и ко второму. Что любопытно, эти разработчики, как никто другой, любят играть с различными отсылками к предыдущим своим работам, данный прием уже успел стать своеобразной визитной карточкой компании. Так, к примеру, некоторые персонажи Valkyrie Profile являются секретными (и наиболее сложными) боссами в Star Ocean III и Radiata Stories. К сожалению, Infinite Undiscovery может стать исключением из этого правила. Самы работники tri-Ace обещают, что внимательные поклонники их творчества «смогут заметить в новой игре нечто знакомое», но вот что именно – не уточняют. Быть может, речь о другой известной традиции – кочующих из игры в игру музыкальных темах? Вполне вероятно, тем более что композитором вновь назначен неизменный Мотои Сакураба.



Нам предстоит совершать разного рода открытия, которые оказывают влияние на дальнейшее течение игры.

вяжу, что, впрочем, не лишает надежды на увлекательное и не столь шаблонное развитие истории. Прекрасный мир находится на грани гибели, а все из-за того, что некий злодей сковывает цепями Луну, которая служит людям главным источником энергии. Естественно, находится герой, готовый уничтожить цепи и вернуть в мир гармонию и спокойствие, однако, как несложно догадаться, игрок примерит вовсе не его доспехи, а котомуку и посох молодого путешественника по имени Капель. Во время одного из своих странствий он угодит в плен к представителям власти, принявшим Капеля за того самого легендарного героя, на которого юноша похож,

будто брат-близнец. Однако в скором времени его вызволит участница повстанческого сопротивления Айя, главный женский персонаж игры, которая также ошибочно примет Капеля за своего сподвижника Зигмунда. Встреча эта станет тем самым событием в жизни нашего героя, вслед за которым начнется долгий поход против зла с целью вернуть людям драгоценный лунный свет, поход, наполненный увлекательными приключениями и, как хочется надеяться, неожиданными открытиями. Саундтрек к Infinite Undiscovery должен написать многим известный Мотои Сакураба, до этого неоднократно сотрудничавший с tri-Ace, причем сле-

дует ожидать большого количества оркестровых композиций, соответствующих духу игры. Однако, отвлеквшись на сюжет и музыкальное сопровождение, нельзя не пройтись по столь важному для всех современных игр пункту, как графика. Не так давно стало известно, что Infinite Undiscovery, выходящая только на Xbox 360, расположится сразу на нескольких DVD (точное их количество пока не было объявлено). Учитывая, что заявленная продолжительность составляет около тридцати-сорока часов, что, в принципе, немного для RPG такого уровня, можно понадеяться, что визуальная сторона станет настоящим пиршеством для

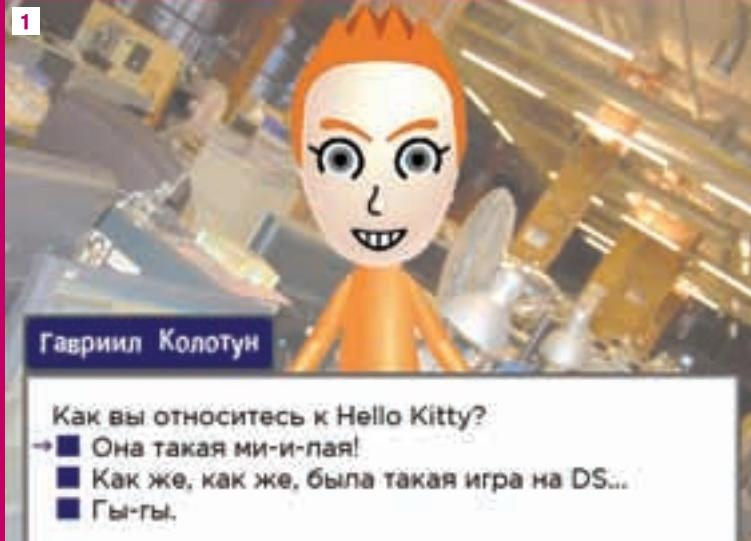
глаз. По крайней мере, скриншоты, вовсю гуляющие по Сети, и представленный на Tokyo Game Show 2007 трейлер дразнят яркими спецэффектами и производят весьма приятное впечатление. Ну и в завершение – немного о грустном: работа над Infinite Undiscovery ведется уже около двух лет, однако разработчики лишь в середине своего пути, так что на скорый выход игры надеяться не приходится, тем более что до сих пор не вышли даже приблизительно определены сроки релиза. А жизнь игровых долгостроев обычно развивается по двум сценарием: либо они не оправдывают возлагаемых на них за столь длительный срок надежд, либо оказываются нетленными шедеврами. У Infinite Undiscovery есть все шансы оказаться в числе последних, ведь tri-Ace, создавшая Star Ocean, Valkyrie Profile и Radiata Stories, нас еще не подводила. **СИ**



1 Собеседование с главным редактором выглядит как сеанс вопросов и ответов.

2 Суьба закидывает фотографов как на российские, так и на заграничные выставки.

Не забыли авторы и о расшифровке интервью. Под шум застолья или грохот игровой выставки интервьюирующий произносит несколько фраз. Геймеру предстоит за минимальное количество повторов максимально точно подобрать текст для печати из имеющихся отрывков. В зависимости от уровня сложности меняется количество посторонних шумов и эффектов синхронии говорящего. Идея забавная, но смогут ли ее достойно воплотить?



АКУЛЫ ПЕРА

АППЕРКОТ ПРАВОЙ, ХУК ЛЕВОЙ И ДРУГИЕ ПРИЕМЫ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ

Все хорошие симуляторы похожи друг на друга, каждый плохой симулятор плох по-своему. Ужасно, когда за громким названием скрывается беспомощное, но назойливое желание срубить по-быстрому денег с неразборчивых фанатов. Обычно подобные поделки не попадают на страницы «СИ», но на этот раз мы не можем молчать. Менеджерам никому не известной компании-однодневки «Альтаир18», зарегистрированной на Кипре, пришла гениальная, по их мнению, идея игры-симулятора редакции игрового журнала. Конечно, опасаясь судебного преследования, «альтаироцы» не называют конкретного мультиплатформенного журнала (игрок самостоятельно дает ему имя), но главред Гавриил Колотун, редакторы и авторы Оксана Наглецова, Тро-

фим Сашков, Ингвар Шлаффенман, Полина Матрешко и китайский (!!!) студент-биссенен Ли Ци Рю не оставляют никаких сомнений в объекте приложения их большой фантазии. Впрочем, узнав о данном продукте мы не возмущались, а скорее заинтересовались. Шутка ли – первая отечественная разработка для Wii, первый известный нам симулятор работы редакций, да и набор мини-игр достаточно богат и разнообразен. Сперва, как и в тысячах RPG, вам предложат создать героя. Помимо привычных интеллекта и обаяния в набор включены таких умения и перки, как орфография, проницливость, эрудиция, умение фотографировать, тайм-менеджмент и полезные знакомства. Все это очень забавно, но насколько пригодится в дальнейшем?

Потом персонаж проходит собеседование с главным редактором в лучших традициях «Красного космоса» и получает первое задание. Запускается соответствующая мини-игра. Затем разговор повторяется, ставится новая задача (каждая из них задумана как отражение каждого дня труда журналиста), и так до самого финала. Например, работа на выставках представлена в виде FPS со стелс-элементами: за ограниченный промежуток времени требуется во что бы то ни стало пробраться к нескольким стендам. На более сложном уровне добавляются задания для фотографа: успеть на все пресс-конференции, снять их с удачных ракурсов и не остаться на середине действия с севшими аккумуляторами или забитой на 100% карточкой. Не хватает бензопилы!

Сочинение статей преобразилось в файтинг, в котором каждый прием или особый навык носит названия вроде «метафора», «гипербола», «синоним». Среди противников – антропоморфные монстры Deadline, Writer's Block, Скука, Неточность и Банальность. Бред какой-то. Не забыли авторы и про непечатные во всех смыслах формы общения с читателями. Идея мини-забавы «Модерирование форума» списана с игрового автомата, где предлагалось лупить молотком по высывающимся из норок сурликам. Только теперь вместо молотка – Wiimote, а вместо сурчиков – спамеры, «тролли» и прочие нарушители правил. Ждем ли мы «Акул пера»? Несомненно. Очень надеемся увидеть разработчиков в редакции. У нас-то бензопила припасена.

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА:
Wii
■ ЖАНР:
special compilation
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Альтаир18»
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:
«Альтаир18»
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
■ ДАТА ВЫХОДА:
не объявлена
■ ОНЛАЙН:
<http://www.glc.ru>



■ Автор:
Дон Карлос
carlos@gameland.ru



ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ СВЕЖЕСТЬ
МЯГКИЙ УХОД



реклама

NIVEA DEO AQUA COOL
Мгновенное ощущение потрясающей свежести.
ЭФФЕКТИВНОСТЬ И МЯГКИЙ УХОД НА ВСЬ ДЕНЬ

www.NIVEA.ru





OPERATION DARKNESS

ВЕРВОЛЬФОМ БРИТАНСКИМ ФАШИСТА БЕЙ!

Aльф Гитлер на дух не переносил масонов и прочие тайные общества. В Третьем Рейхе как от самих оккультистов, вплоть до уличных гадалок и астрологов, так и от их трудов избавлялись не менее основательно, чем от представителей «ущербных» рас. И одновременно (с благословения фюрера!) искали Грааль и изучали Древо Сфирот – вдруг удастся столкнуться с потусторонними силами насчет особых привилегий для арийцев? А, как с блеском доказал Григорий Распутин и в Shadow Hearts: Covenant, и в Kuzunoha Raidou, быть историческим деятелем и якшаться со сверхъестественным – верный способ попасть на заметку японским игрофлам. Причем те не будут, как создатели Call of Cthulhu, объяснять мистические происшествия кознями Ньюялохотепа, на время принявшего чужой облик. Нет,

согласно Operation Darkness, действие которой разворачивается в вымышленном, но так похожем на наш мире, немцами во Второй Мировой руководят самый настоящий маг, и на посылках у него, вдобавок к батальонам SS и танковым дивизиям, – зомби и вампиры. Главный сюрприз, впрочем, кроется не в клыкастых штандартенфюрерах, и даже не в том, что на борьбу с ними британцы высыпали спецотряд из шестерых не менее необычных солдат, среди которых затесались даже вервольфы. По жанру Operation Darkness относится к тактическим RPG, но, в отличие от той же Disgaea, не предлагает использовать винтовки и пулеметы как экзотическую разновидность луков и арбалетов: напротив, только на них, а не на классические мечи и топоры, будут чаще всего полагаться герои, прорежая ряды неприятельских «Тигров».

Под стать оружию изменились и условия боя: поля сражений разрослись, чтобы было где вести перестрелки, и ощетинились всевозможными укрытиями. Леса и заросли осоки увеличивали шансы рыцарей на выживание еще в играх сериала Fire Emblem; остатки зданий помогут не свести стычки в Operation Darkness к дуэлям в духе Дикого Запада. А подорванная водокачка или танк заберут с собой на тот свет и всех близстоящих недругов. Битвы проходят пошагово; каждый персонаж способен за отведенный ему ход продвинуться довольно далеко, но, как в Stella Deus, каждый раз вынужден делать выбор: сократить забег и оставшиеся силы потратить на пальбу или же добираться до самого края собственной «зоны передвижений», но лишиться возможности хотя бы ножичком поцарапать недругов. Трупы и обуглившиеся остовы машин не исчезают, а

остаются лежать на земле до завершения схватки. Оказавшись рядом с ними, герои автоматически подберут все, что плохо лежит: трофейное вооружение, патроны и аптечки. Разве что сапоги и щинели не стащат – все-таки верноподданные британской империи, а не мадодеры какие-нибудь! Иногда, впрочем, павшие фашисты будут оживать, чтобы мы не забывали, с кем боремся. За пределами Японии (где игра уже вышла) Operation Darkness ждут не ради трехмерных красот Оккультной Второй Мировой, а в надежде на реформу традиционного для TRPG геймплея. Ведь любопытно: сумели ли разработчики из Success, авторы Touch Detective и Izuna: The Legend of Unemployed Ninja для DS, сподвигнуть геймеров на выдумывание новых уловок и комбинаций? И не свидется ли вся тактика к отрабатыванию чуть переиначенных старых схем?

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ЖАНР: role-playing.tactical.history/fantasy
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atlus
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Success
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ДАТА ВЫХОДА: 2008 год (ША)
- ОНЛАЙН: www.success-corp.co.jp/software/xbox360/operation-darkness



- Автор: Наталья Одинцова odintsova@gameland.ru

1 В противовес большинству TRPG юные персонажи в Operation Darkness – скорее исключение из правил, чем норма. В британский спецназ молокосов (почти) не берут!

2 О расстановке сил на фронтах нам расскажут как на брифингах, так и в роликах, использующих кадры из исторических хроник.



HIGHLANDER

МЕЧТЫ СБЫВАЮТСЯ... А МОЖЕТ, ЛУЧШЕ БЫ ОНИ ТАК И ОСТАВАЛИСЬ МЕЧТАМИ?

Лет двадцать назад геймеры впервые увидели игру по мотивам фильма «Горец». Увы, корявенький файтинг, вышедший на тогдаших восьмидюймовых компьютерах, не впечатлил ни любителей сочного рубиола, ни почитателей Дункана МакЛауда. В 1995 году Горец (по старой привычке) воскрес – на этот раз на консоли Atari Jaguar. Однако и эта попытка прошла вхолостую. Далее игровая карьера неумирающего шотландца прервалась на 12 долгих лет. И вдруг, как снег на голову, – анонс. Что примечательно, Eidos Interactive приобрела права на Highlander еще несколько лет назад, вот только никаких новостей с тех пор не появлялось. То ли сотрудники Eidos сами не понимали, зачем им права на «Горца», то ли не могли отыскать подходящего разработчика, а мо-

жет, попросту не успевали продумать подробности. Теперь же, видимо, все ингредиенты собраны – но что из них получится? Пока проект выглядит не слишком многообещающим, и мы сейчас объясним, почему наши предчувствия столь мрачны.

Прежде всего, авторы без тени смущения рассказывают о таких вещах, как количество оружия и возможности подопечного. Не то чтобы это была сама по себе неприличная тема, просто игроку предложат всего-то три вида оружия и девять суперприемов. Ностальгически настроенным поклонникам Highlander этого, конечно, хватит, тем более Горец никогда и не славился ни большим арсеналом, ни разнообразием умений. Другое дело обычные игроки. Им предложенное наверняка покажется слишком скучным, ведь подобный набор впору разве что игре

для NES, но никак не суперхиту 2008 года. Зато всех сомневающихся ждет интересный... ну или, по крайней мере, многолодкий сюжет – около восьми десятков (!) персонажей, в числе которых обязательно окажутся до боли знакомые герои фильмов и телесериала. Но... Дункана МакЛауда среди них не будет, и потому придется довольствоваться новым Горцем – Оуэном МакЛаудом.

Остается надеяться, что сюжет окажется настолько интересным, что обо всем остальном мы попросту забудем. Но пока что детали повествования не слишком охотно разглашаются. Известно немногое: игра охватит период в 2000 (с нулями все в порядке, никаких опечаток!) лет. Мы побываем в Помпейях, которые еще целехоньки, Нью-Йорке близкайшего будущего, средневековой Японии и, разумеется, в горах пока са-

мостоятельной Шотландии. К сожалению, разработчики не стали замахиваться на полноценную ролевую игру, а ограничились дюжиной миссий в стиле action-adventure. Простор для воображения велик – можно представить нечто похожее на Onimusha или даже Time Commando (вот этого не хотелось бы увидеть!), но Widescreen Games предлагает несколько иной вид от третьего лица – с тыла, как в привычной народным массам Tomb Raider. Как ни печально, но пока задумка напоминает очередное вытягивание денег за счет раскрученного имени – безо всяких идей, которые бы приглянулись не только самым ярым поклонникам недружного братства горцев. Остается надеяться на шикарную историю, ничуть не уступающую тем, которыми потчевали нас создатели первых фильмов о бессмертных меченосцах. **СИ**

Согласно последним данным, версия для Европы по неизвестным причинам была отменена, в аккурат пока мы писали этот материал! Не исключаем, что это лишь досадное неборазумение, но пока факт остается фактом – Highlander предполагается выпустить только на территории США.

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 3, Xbox 360
- ЖАНР: action-adventure
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Widescreen Games
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: не объявлено
- ДАТА ВЫХОДА: 2008 год
- ОНЛАЙН: www.highlanderthegame.com



- Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Не то чтобы Highlander потрясла воображение – похоже, разработчики даже не успели определиться с движком и собирают предварительные скриншоты из подручных материалов.

2 Ни одного персонажа нам пока не показали, а это верный признак, что игра далеко до релиза. Что же, возможно тем пикантнее интрига.





Мир Warhammer – вымышленная вселенная, соединяющая черты Германии эпохи Возрождения и tolkienовского Средиземья. Очертания континентов напоминают земные. В отдаленном прошлом этот мир посещали космические путешественники, известные как Древние. Построив базу и приблизив планету к Солнцу, астронавты изменили биосферу и даже географию. Колония была уничтожена после взрыва полярных Врат, соединяющих этот мир с родной планетой пришельцев. Но они успели основать империю людей-ящериц (Lizardmen) и создать несколько рас – эльфов, гвардов, людей, огров и хафлингов.



ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360
■ ЖАНР: strategy, real-time, fantasy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК: Namco Bandai
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
■ ДАТА ВЫХОДА: январь 2008 год
■ ОНЛАЙН: www.namcobandaigames.com



■ Автор: Алексей «rlxa» Копцев
rlxa@mail.ru

1 Темные эльфы у подножья вулкана – даже странно, до чего похоже на Роковую гору.

2 Приказ: «Пленных не брать!». Вот и гарпии слетелись на свежатинку.

3 Арбалетчики на марше. Величественная фигура – ваш подопечный герой.

4 Три варварских богатыря. И чем они только кормят своих лошадок? Траву-то всю выпотели.

5 Орки в полной боевой выкладке. Такому танку все нипочем.

WARHAMMER: BATTLE MARCH

ОРКИ, ГОБЛИНЫ И ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ НА ЭКРАНЕ ВАШЕГО ТЕЛЕВИЗОРА. ДЖОЙСТИК ИЛИ МЫШЬ? КОМПЬЮТЕР ИЛИ ПРИСТАВКА?

В 2005 году корпорация Namco Bandai купила лицензию на издание игр с почтенным именем Warhammer. Закипела работа, и вскоре в продажу поступили карточная стратегия Warhammer: Battle for Atluma для PSP и более приближенная к классическому настольному варианту Warhammer: Mark of Chaos, предназначенная исключительно для персональных компьютеров. Фурора это событие тогда не произвело и ажиотажа не вызвало, зато разработчики поняли – нужно создавать мультиплатформенные игры. Так, и только так можно завоевать аудиторию с её кошельками.

Первым подобным развлечением станет Warhammer: Battle March – улучшенная версия вышеупомянутого «Знака хаоса», адаптированная для игры на Xbox 360. В кадре материализовались сразу три новых расы – тёмные эльфы, орки и гобли-

ны, появились дополнительные юниты и режимы онлайновых побоищ (с поддержкой сервиса Xbox Live). Компьютерные консерваторы могут вздохнуть спокойно. Будет и на их улице праздник, но что для консольщиков – новая игра, то адептам Windows – очередной add-on. Бесплатный бонус – возможность переделывать армии по своему усмотрению. Ограничений нет, что хотим, то и воротим. Пожелаем сменить броню или боевую раскраску – сколько угодно. Если взыграет фантазия и вы изобретете собственный уникальный знак, смело ставьте его на доспехи.

Локации обещаны самые неожиданные, вроде пылающих полей лавы у подножья огромного огнедышащего вулкана. Обещают, что, даже заглядевшись на роскошные декорации, мы не потеряем контроль над нашими ордами и легионами – на Xbox 360 управление

станет удобным, несмотря на «непрофильность» контроллера.

Упор, разумеется, будет сделан на сражения. Экономика если и сыграет какую-то роль, то лишь второстепенную. Куда интереснее воспитать Героя, прокачать его новые способности, а потом сеять вместе с ним безумный ужас в сердцах врагов. Чемпионов (Champions) и героев (Heroes) отличает особая сила, ловкость и прекрасное здоровье. Да и во всем остальном они превосходят любых обычных воинов. Вам нравится магия? Тогда ваш выбор – темные эльфы, в совершенстве владеющие волшебным искусством. Те, кто предпочитают грубую силу, могут попробовать себя в роли брутальных орков.

Одно из интересных новшеств, которым особо гордятся разработчики, – это сетевые дуэли героев. Великие воины боятся один на один, освещенные сполохами ад-

ского пламени, и никто из товарищей не имеет права вмешиваться в схватку. Бой идет до самой смерти, каких-либо правил не существует. Можно и заклинанием ударить, и мечом или дубиной. «Настоящий кровавый спорт» – так называют эти баталии программисты, и это уже не привычная стратегия, а нечто большее. Особенно в версии для консолей. Релиз ожидается спорный, ибо на стыке жанров, платформ и идеологий иначе и быть не может. Сколько копий и джойстиков еще будет сломано? Но это совсем не пугает разработчиков, а особенно – издателей. Им прекрасно известно, какие именно игрушки попадают на первые строки чартов, пользуются самым большим спросом. И это игры действия, а не хардкорные стратегии со скучным набором спецэффектов. Народ требует зрелищ, и, конечно же, он эти зрелища получит. Осталось дождаться 2008 года. **СИ**



ТЕПЕРЬ ТОЛЬКО ПРИЯТНЫЕ ОЩУЩЕНИЯ



CARE PRO^{TEC}

ВОССТАНАВЛИВАЮЩИЙ БАЛЬЗАМ ПОСЛЕ БРИТЬЯ

- активизирует естественные защитные функции кожи с помощью новой формулы CARE PRO^{TEC}*
- мгновенно успокаивает и восстанавливает кожу после бритья
- обеспечивает оптимальную защиту и ощущение комфорта
- в отличие от спиртосодержащих лосьонов не сушит и не жжет кожу

NIVEA FOR MEN — № 1 В РОССИИ
СРЕДИ СРЕДСТВ ПОСЛЕ БРИТЬЯ **

www.NIVEA.ru

* формула КЕА ПРОТЭК ** по данным компании ACNielsen



**ЧТО ЗНАЕМ?**

Новый, третий, трейлер самой ожидаемой игры будущего года удивил всех нас своей... музыкой – это же «Кинг Ринг» известного рэпера Сереги! Так же известно, что в саунтреке засветится и Руслана – та самая, что принесла Украине победу в «Евровидении»-2004.

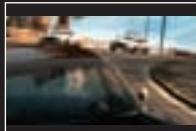
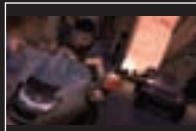
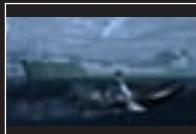
ЧЕГО ЖДЕМ?

Отлично срежиссированного и наполненного драйвом и перестрелками гангстерского боевика под знакомую музыку.



Grand Theft Auto IV

ПЛАТФОРМЫ: XBOX 360, PS3 | КОГДА: С ФЕВРАЛЯ ПО АПРЕЛЬ 2008 ГОДА



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



ДВОЙНОЙ УДАР
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ HITMAN

KANE & LYNCH СМЕРТНИКИ™

WWW.KANEANDLYNCH.COM



lo-Interactive

РЕКЛАМА



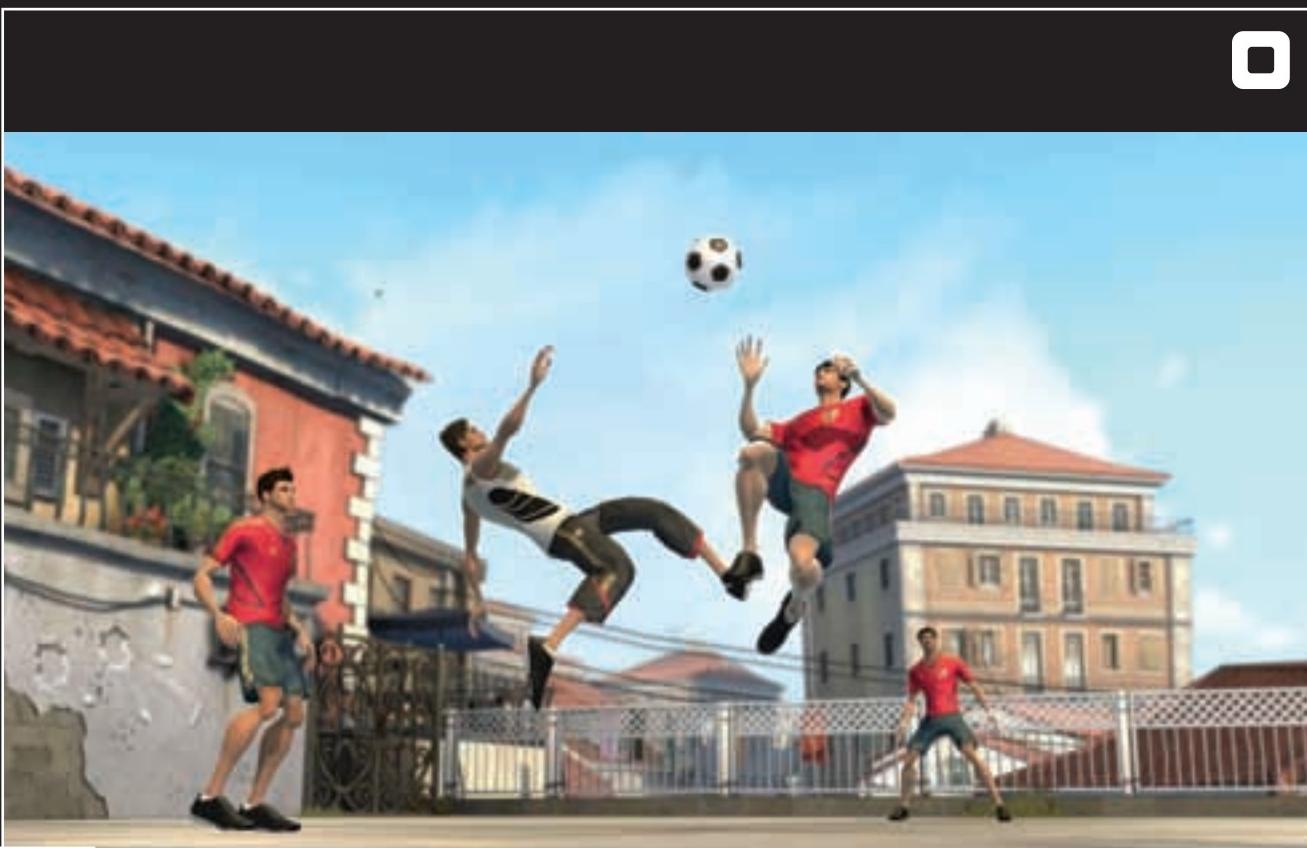
© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.

**ЧТО ЗНАЕМ?**

Первая часть сериала про уличный футбол на приставках нового поколения вовсе не станет более реалистичной на вид – напротив, теперь игроки выглядят, словно героями мультфильмов!

ЧЕГО ЖДЕМ?

Интересного и веселого аркадного футбола – в противовес «серьезной» основной линейке FIFA-игр.



FIFA Street 3

ПЛАТФОРМЫ: XBOX 360, PS3 | КОГДА В ЕВРОПЕ: 1 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА



КОДЕКС ВОЙНЫ

ВЫСШАЯ РАСА

ЭЛЬФЫ
ВСТУПЛЯЮТ
В ИГРУ

- ◆ Сюжетная кампания из 18 миссий
- ◆ Улучшенный искусственный интеллект
- ◆ Доселе незнакомые герои – Лорд Сагиттель и волшебница Гильвен
- ◆ Новые уровни для одиночного и многопользовательского прохождения



Дополнение не требует наличия оригинальной игры.

**ЧТО ЗНАЕМ?**

Разработчики из Guerrilla Games работают рука об руку с голливудскими экспертами по спецэффектам и оружию, чтобы сделать Killzone 2 намного более реалистичной и отобразить все, даже самые мельчайшие, детали перестрелок.

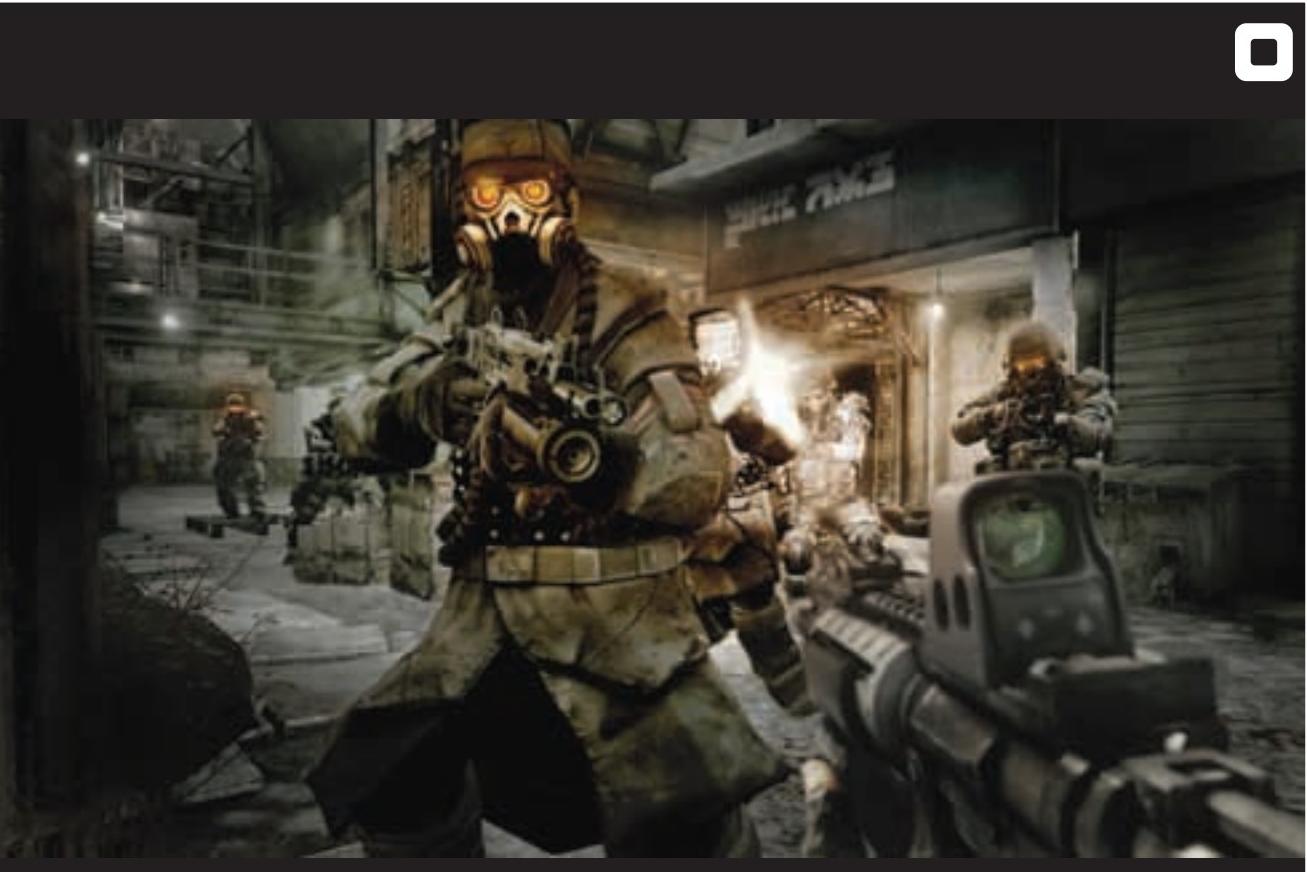
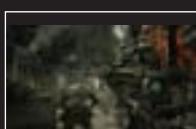
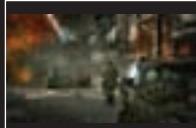
ЧЕГО ЖДЕМ?

Кинематографичного, динамичного, зрелищного шутера, который сможет оправдать все возложенные на него ожидания.



Killzone 2

ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА: БУДЕТ ОБЪЯВЛЕНО В 2008 ГОДУ



Создай свою легенду!

King's Bounty™

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ



Сказочно фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной "King's Bounty"
от создателей серии "Космические Рейнджеры".

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive.

KATAURI
INTERACTIVE

**ЧТО ЗНАЕМ?**

Власть в Китае взяли злые милитаристы и с ходу объявили войну России с Японией. Затем Китайская армия захватила остров в Японском море, а там – нефть. Понятное дело, США нефтяные державы на произвол судьбы не бросают – и вот уже, снося все и вся, американские солдаты спешат на помощь...

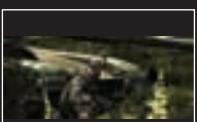
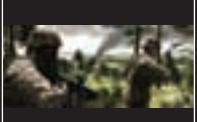
ЧЕГО ЖДЕМ?

Что в столь долгожданном сиквеле движок нового поколения Neon не подкачет, а мы увидим во всей красе по-настоящему большую, опасную войну, многогранностью не уступающую сражениям оригинальной игры.



Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

ПЛАТФОРМЫ: PC, PS3, XBOX 360 | КОГДА: В 2008 ГОДУ





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



ПРАВДА

о девятой роте

ИГРА ПО МАТЕРИАЛАМ РАССЛЕДОВАНИЯ
СЕР. О/У ГОВИКА

Кого мы в жизни помним?
того и оца, юбного ученика,
друса, юбного письма, юбную.
На всю жизнь в моей памяти –
имена тридцати восемь тех бравых.
Высота 3234.

Гвардии старший сержант
Владимир Вересин.



РЕКОНСТРУКЦИЯ ПОДВИГА



КГАПХ
РЕКОНСТРУКЦИЯ



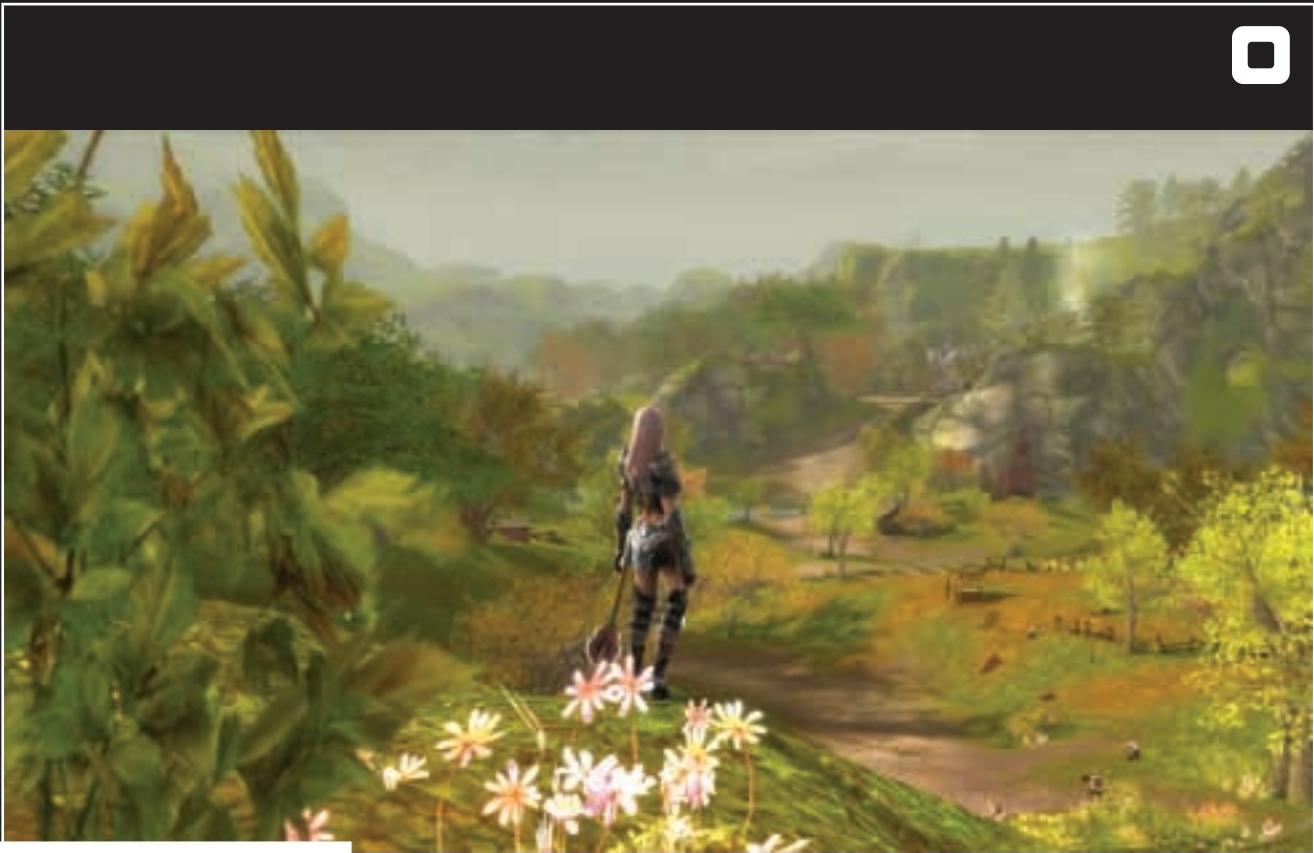
© 2007 ЗАО "1С". Все права защищены. РЕКЛАМА

**ЧТО ЗНАЕМ?**

Маститые игроэльзы, авторы, страшно сказать, самой Lineage, готовятся обарить изумленное человечество новым эпическим сказанием. Своими руками нам предстоит творить легенду о великом противостоянии ангелов и демонов, жестоких драконах и судьбах мира.

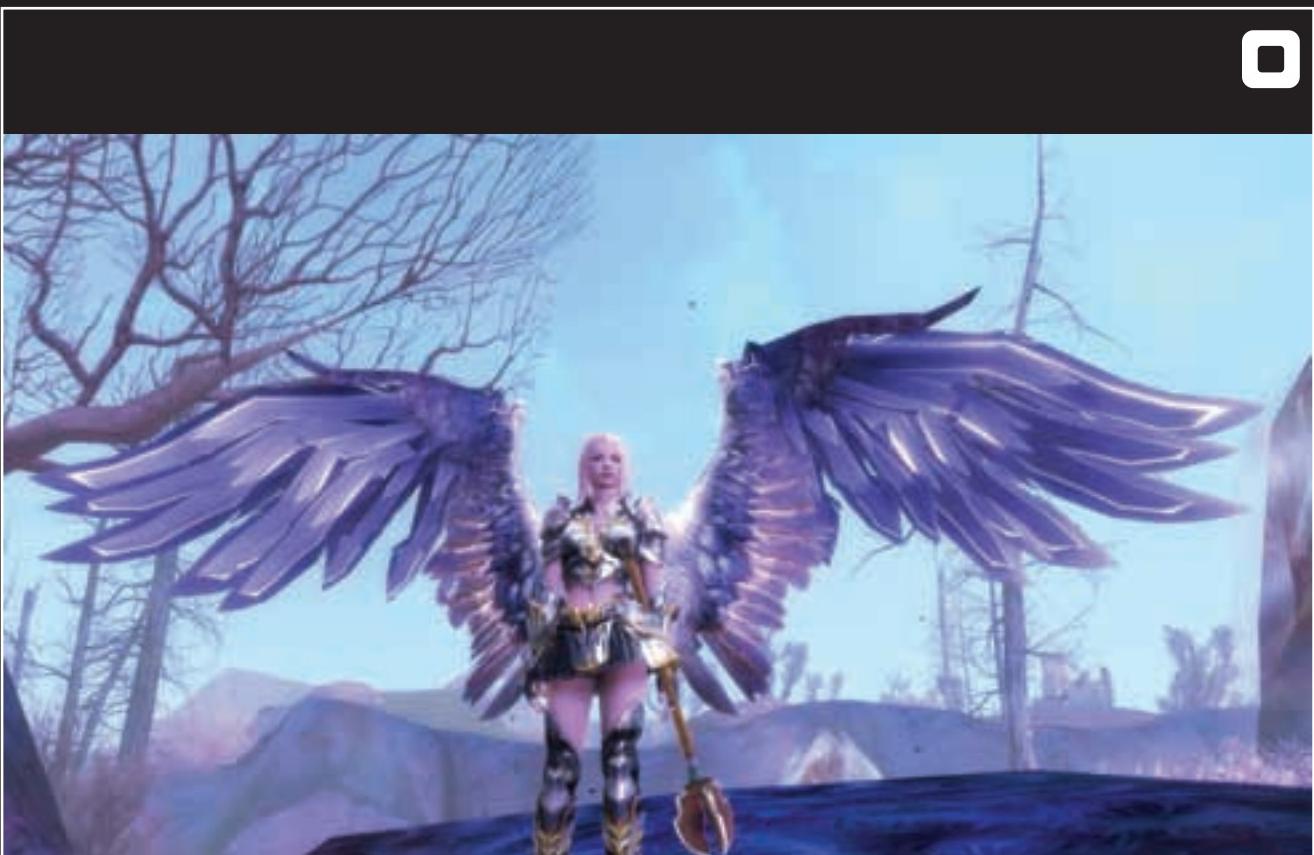
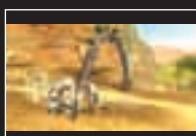
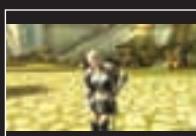
ЧЕГО ЖДЕМ?

Чуда генетики – гибрида PvE и PvP, именем которого... PvPvE! Весь будет можно каждым чихом творить историю, и мобов-интеллектуалов семи пядей во лбу. Ну а поскольку в жизни всегда есть место прекрасному, также ждем титула «самой красивой MMORPG».



Aion: Tower of Eternity

ПЛАТФОРМА: РС | КОГДА: В 2008 ГОДУ





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Салазинская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

DEATH RACK

ВОЗРОЖДЕНИЕ



© 2000 1C Company. Все права защищены. © 2000 United International Pictures. Все права защищены.



Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ.

ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

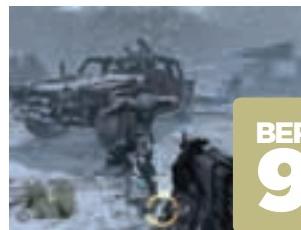
PC

The Orange Box

**ВЕРДИКТ
10**

Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... ПРОЩЕ ГОВОРИ, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

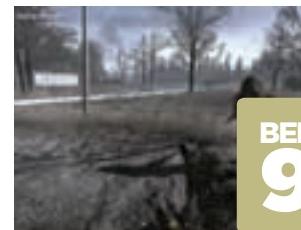
■ ПЛАТФОРМЫ:
PC, Xbox 360, PS3
■ ЖАНР:
shooter.first.person.sci-fi
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Valve / Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Valve

Crysis

**ВЕРДИКТ
9.5**

А вот и он: самый, пожалуй, раскрученный FPS этого года. Даже если ваша машина соответствует заоблачным системным требованиям, это не поможет: эта графика рассчитана на компьютеры завтрашнего дня. Смерть пришельцам!

■ ПЛАТФОРМЫ:
PC
■ ЖАНР:
shooter.first.person.sci-fi
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
■ РАЗРАБОТЧИК:
Crytek

Call of Duty 4: Modern Warfare

**ВЕРДИКТ
9.0**

Среди доброго десятка крутых шутеров, вышедших этой осенью, немудрено и затеряться, однако же продолжение прославленного сериала это время лигрозит: актуальная тематика, непрерывный экип и оригинальный мультиплер «с ролевыми элементами».

■ ПЛАТФОРМЫ:
PC, Xbox 360, Playstation 3
■ ЖАНР:
shooter.first.person.modern
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Activision
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games
■ РАЗРАБОТЧИК:
Infinity Ward

Место**Название****Платформа****Жанр****Кто рекомендует****Номер с обзором**

1	The Orange Box	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№21(246)
2	Crysis	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№24(249)
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин	№23(248)
4	Unreal Tournament III	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Роман Тарасенко	№23(248)
5	BioShock	PC, Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин	№18(243)
6	Ведьмак	PC	role-playing, PC-style	Александр Трифонов	№24(249)
7	World in Conflict	PC, Xbox 360	strategy.real-time.modern	Олег Хажинский	№17(242)
8	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
9	Hellgate: London	PC	role-playing.action-RPG	Александр Каныгин	№01(250)
10	Enemy Territory: Quake Wars	PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин	№19(244)

ПРИСТАВКИ

The Orange Box

**ВЕРДИКТ
10**

Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... ПРОЩЕ ГОВОРИ, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

■ ПЛАТФОРМЫ:
Xbox 360, PS3, PC
■ ЖАНР:
shooter.first.person.sci-fi
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Valve / Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
Electronic Arts
■ РАЗРАБОТЧИК:
Valve

Metroid Prime 3: Corruption

**ВЕРДИКТ
9.5**

Это событие! И не только для поклонников сериала – для Wii как игровой платформы. Впервые с запуска консоли появился эксклюзивный проект высочайшего класса, изначально готовившийся с учетом всех ее достоинств – и достоинства эти в полной мере продемонстрировавший.

■ ПЛАТФОРМА:
Wii
■ ЖАНР:
action-adventure.first-person
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеогры»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Retro Studios

Call of Duty 4: Modern Warfare

**ВЕРДИКТ
9.0**

Среди доброго десятка крутых шутеров, вышедших этой осенью, немудрено и затеряться, однако же продолжение прославленного сериала это время лигрозит: актуальная тематика, непрерывный экип и оригинальный мультиплер «с ролевыми элементами».

■ ПЛАТФОРМЫ:
PC, Xbox 360, Playstation 3
■ ЖАНР:
shooter.first.person.modern
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Activision
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games
■ РАЗРАБОТЧИК:
Infinity Ward

Место**Название****Платформа****Жанр****Кто рекомендует****Номер с обзором**

1	The Orange Box	PS3, Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Денис Никишин	№21(246)
2	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	action-adventure.first-person	Сергей Цилорик, Евгений Закиров, Дания Леви	№19(244)
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Александр Устинов	№23(248)
4	Halo 3	Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Устинов, Артем Шорохов	№21(246)
5	BioShock	Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин, Red Cat	№18(243)
6	Super Paper Mario	Wii	action.platform/adventure	Артем Шорохов	№18(243)
7	Uncharted: Drake's Fortune	PS3	action(adventure).modern	Артем Шорохов, Александр Устинов, The Stig	№24(249)
8	Stranglehold	PS3, Xbox 360, PC	shooter.third-person.modern	Александр Устинов, The Stig, Артем Шорохов	№19(244)
9	Folklore	PS3	action.role-playing.fantasy	Red Cat	№01(250)
10	Heavenly Sword	PS3	action.adventure/slasher	Александр Устинов, Денис Никишин	№19(244)

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 **HUMMER®**



Огромный модельный ряд
внедорожников: Hummer,
GMC, Chevrolet, Cadillac и др.



Настоящий оффроад по всему
миру: от Крымских гор
до песков Невады.



Сотни вариантов внешнего
тюнинга, десятки деталей
и запчастей.



Полный комплект джипов:
лебедка, GPS, пониженная
передача, блокировки.

Продолжение лучшего симулятора 2007 г.*

Все подробности на сайте www.4x4game.ru



ASE avalon style
entertainment

СЛОВО КОМАНДЫ

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

 Вера «chebura» Серпова

serpova@gameland.ru



СТАТУС:
Чебурашка-BBC

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Fable: The Lost Chapters

Оказывается, никто в редакции не читал «XIV ПРИНЦИП» Ивана Охлобыстиня. А историка-то вышла презабавная: жанр – фэнтези-биотроник, тема – обычный пропавец из мебельного магазина, спасающий мир Вархаммера. Демоны, высокородные эльфы, благородные вампиры, наслаждающиеся Шекспиром скайвены... Когда веселье наскучит и захочется тишины, можно сплавно погулять с книжкой на диване.

 Саша Глаголев

glagol@gameland.ru



СТАТУС:
Подпольный правдоруб

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Крестики-нолики»

Любопытно: сколько еще американцы со страху будут гадить прямо на нас?! Посмотрел нынче фильм «Хитман». Питер, украинская тарабарщица на вывесках, управление ФСБ – как межвытрезвитель в Новоложево, спецназовцы в ушанках, лысый мастер из балета со штириком на макушке, русская проститутка – любовница брата российского президента... И Audi, которая весь этот скулеж и проплатила. Всем миром пересаживаемся на BMW!

 Евгений Закиров

zakirov@gameland.ru



СТАТУС:
devil summoner

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
SMT Imagine, Dynasty Warriors: GUNDAM, Folklore

PS3 – прекрасный новогодний подарок самому себе. Мифы о том, что на третьей домашней консоли Sony не во что играть, развеются (или подменятся новыми) в первые же минуты знакомства с чудесной, блестящей, чуть теплой и совершенно бесшумной «хлебницей». Однако не стоит на радостях отдавать PS2 младшему брату, ведь новая PS3 эмулятора лишена! Совсем. Захочешь вспомнить прошлое – и не получится.

 Александр Каныгин

kanygin@gameland.ru



СТАТУС:
Умный дверной глазок

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2
Mass Effect

Глядя на торт с двумя с лишним сотнями свечек, о многом хочется сказать. Во-первых, двести пятьдесят – это действительно солидно. Это многолетний опыт, тысячи превью и рецензий. Это тонны писем читателей, которые грузовые вертолеты приносят в редакцию каждый день. Во-вторых, двести пятьдесят язычков пламени – это потрясающе жарко. Ей-ей, подходит поближе, на улице сегодня так холодно.

 Олег Михайлович Хажинский

omx@gameland.ru



СТАТУС:
Человек-wiimote

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Guitar Hero III: Legends of Rock
Team Fortress 2

Жизнь превратилась в бесконечный тур: Москва, Санкт-Петербург, Волгоград; незнакомые квартиры, такси, новые клубы, ульбающиеся люди хлопают по плечу и предлагают выпить. Мониторы дают басами, на сцене снова мясо и сотни протянутых рук: все просит поставить «One» Metallica, но уши просит «Sabotage». Организатор выставки хочет что-то сказать, но я вовремя отпускаю кнопку «mute» – ведь если вы слышите жалобы, вы просто играете недостаточно громко.

 Максим «Maxx» Михеенко

maxx@gameland.ru



СТАТУС:
пандалярский пивовар

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2, Call of Duty 4, Penguin's Journey

Есть очень правильная мысль о том, что 80% всей работы делается лишь в последние 20% времени. И эта закономерность, что самое интересное, существует во всех аспектах нашей жизни – начиная с написания статьи и заканчивая валом настоящих хитов прямиком к Рождеству. Порой не успевашь перевести дух. Как говорил герой Роберто Бенини в замечательном итальянском фильме La Vita è bella, «Жизнь прекрасна!».

 Александр «Sohy-kun» Солярский

solyarskyi@gameland.ru



СТАТУС:
Всегда в ожидании

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
S.T.A.L.K.E.R. multiplayer
Tekken 5: Dark Ressurection

Все началось отнюдь не с посиделок за консолями эпохи динозавров. Тотальной невозвращения можно считать повальное помешание с более чем сотней мощных для того времени ПК и вывеской «Орки» у входа. В итоге, по улицам я уже не хожу, а привычно страйфлюсь, мой слух ласкает игровой сленг и я не перестаю удивляться тому, что меня окружает в, казалось бы, повседневной жизни. Надеюсь, Гагарин и Мрак меня поддержат.

 Юрий «Voron» Левандовский

voron@gameland.ru



СТАТУС:
повелитель «Звезды Смерти»

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Mass Effect, Virtua Fighter 5, Forza Motorsport 2

Платный игровой контент скоро станет разорительным, ведь машины с трассами для Forza, и новые вещи для персонажей из VF хочется купить сразу же и немедленительно! А ведь после последнего обновления гаражборда можно качать и еще много всяких полезностей... «Майкрософт» знает, как отбирать деньги у людей! Снова они отъели кусок отложенных на новую гитару денег, а ведь еще Новый год на носу, да и 250-й номер «СИ» тоже стоит отметить. :)

 Денис «SpaceMan» Никишин

spaceman@gameland.ru



СТАТУС:
директор всех ниндзяй

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
DOA Xtreme 2

Раньше был абсолютно уверен: играть в шутеры на консоли – нечеловеческая пытка. Но вот пошли всякие «Биошоки» да «Джерики», для которых компьютер апгрейдить было не с руки, а вот поиграть на большом экране, оказалось самое то. И к управлению быстро привык, и со «Старкорсами» возиться не надо... А потом сел погонять Team Fortress 2 на компе и с ужасом обнаружил, что на мышке мне... неудобно! **O_O**



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ, ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.

Константин Говорун wren@gameland.ru



СТАТУС:
главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Ониблэйд»

Я очень-очень хочу посмотреть «Золотой компас», но не могу, потому что работы слишком много. В ближайшие дни мы сдаем номер, а сразу же после этого я улетаю в Лос-Анджелес по понедельнику. Может быть, там как раз в кино и скажу, конечно. Зависит от того, где отель будет. Да, если вы еще не в курсе, Филип Пулман – гений. Через сорок лет даже Ролинг забудут, а вот Пулмана будут помнить. А «Страну Игр» – не просто помнить, но и читать..

Илья Ченцов chen@gameland.ru



СТАТУС:
редактор?!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Kane & Lynch: Dead Men

У виндовской Kane & Lynch: Dead Men шизофрения еще запущеннее, чем у ее волосатого и очкастого героя. Игра гумает, что она для Xbox 360, и для запуска совместного режима требует белый геймпад с зеленым крестиком. А для игры по сети надо зарегистрироваться в службе Games for Windows – Live!, «недоступной в вашем регионе», введя ключ, который к диску не прилагается. Да, в странное время я стал редактором PC-раздела...

Артем «cg» Шорохов cg@gameland.ru



СТАТУС:
In cake we trust!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Call of Duty 4: Modern Warfare, Portal, Blue Dragon, Folklore

На фото, справа, вы видите ухо. Это ухо великого Винса Дэйзи, который, по обыкновению, пришел на «ИгроМир» в восторге, узнав, что мы с Наташей – редакторы «from that Russian magazine with that amazing cover for our Postal III game!». В общем, ухо не только знаменитое и даже в чем-то героическое, но и чрезвычайно приятное в общении. А сам Винс в картинку, к сожалению, не влез. Потому что там уже я – и попробуйтут целого меня одним только ухом подвинуть!

Игорь Сонин igor.sonin@gameland.ru



СТАТУС:
Бывший спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2

Новогодние перестановки в редакции начались с перехода Саши Трифонова в «РС Игры». Я же менять не только должна, но и род деятельности. С третьего номера я осталась в «Стране» только как автор и ведущий рубрики «Банзай!» и перехожу на работу в горячий диксивный отдел на должность автора и ведущего видеоспектакля, корреспондента и координатора (планов по захвату мира). Проще говоря, вы будете меньше меня читать и больше видеть. До встречи в эфире!

Марина Петрашко bagheera@gameland.ru



СТАТУС:
Away

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Курминатор», «Чукча в большом городе»

Здесь я обычно пишу о том, как игры отражаются на нашей жизни, или, наоборот, обыденные явления находят воплощение в играх. Но сегодня у меня остался только один подходящий пример. О нем давно рассказывал знакомый геймер: играя как-то за персонажа с психоневрологическими способностями, повадился он лазить в головы NPC. Но чаще всего его там ждала фраза: «Мыслей нет». Как это ни печально, но таково и мое текущее состояние.

Наталья Осинцова odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Зам. главного редактора

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Picross, Eternal Sonata

Не переполнив архив «СИ», я уже вряд ли вспомню, какую мою статью опубликовали в журнале самой-самой первой – то ли ретро-обзор Saga Frontier II, то ли ретро-спец о сериале Megami Tensei. Так же смутно я помню и первый отредактированный материал, хотя, казалось бы, прошел всего год. Зато я точно знаю – приятно предаваться ностальгии, но еще приятней жить настоящим: ведь игровая индустрия не стоит на месте!

Алик Вайнер alik@gameland.ru

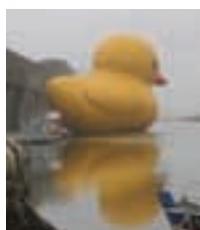


СТАТУС:
Арт-директор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Косынку» на телефоне

Сто двадцать восемь номеров журнала «Страна Игр» из тех двусот пятидесяти, что увидели свет, одормосились под моим руководством – приятно. Ведь это получается большая часть истории этого замечательного журнала. В следующем году ваш ждет новый виток красочных преобразований и, надеюсь, вы будете ими довольны. А сейчас, если у вас осталось шампанское с новогодних торжеств, выпьем же за наш юбилей! Ура, ура, ура!

Сергей Цилюрик td@gameland.ru



СТАТУС:
путешественник

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2, Final Fantasy XII: Revenant Wings

Не попал на съемки юбилейного фильма о «СИ» – уехал в свою первую командировку. В Лондон, к The Creative Assembly, на смотрины их нового творения о викингах. Не успел вернуться – Eidos зовет туда же, на сей раз – глядеть на Conflict: Denied Ops. С этими поездками и статьями-то готовить некогда! К слову, мой первый материал в «Стране Игр» был опубликован, ни много ни мало, четыре года назад.

Red Cat chaosman@yandex.ru



СТАТУС:
Характер скверный, не женат

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Mass Effect, Fire Emblem: Radiant Dawn, Resistance: Fall of Man

Когда этот номер появится в продаже, все шампанское уже выпьют, подарки из под елки умыкнут залетный Санта-Клаус, большая часть друзей перейдет в режим глубокой задумчивости по случаю хорошо проведенного праздника, а впереди, неумолимый, словно блондинка за рулем «Хаммера», замахнет очередной гей-лайн. Определенно, долгие выходные – это не только благо, но и суровая проверка на выносливость и прегримострительность.

Half-Life® 2: Episode Two



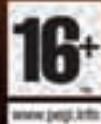
Team Fortress® 2

Portal™



The Orange Box®

• Пять игр. Один комплект.



XBOX 360. LIVE



PLAYSTATION 3



- Самое полное собрание Half Life 2, включая Episode 1 и Episode 2.



- Team Fortress 2: одна из самых ожидаемых коллективных игр года.



- Portal: Невероятный сплав головоломки, боевика и приключенческой игры.

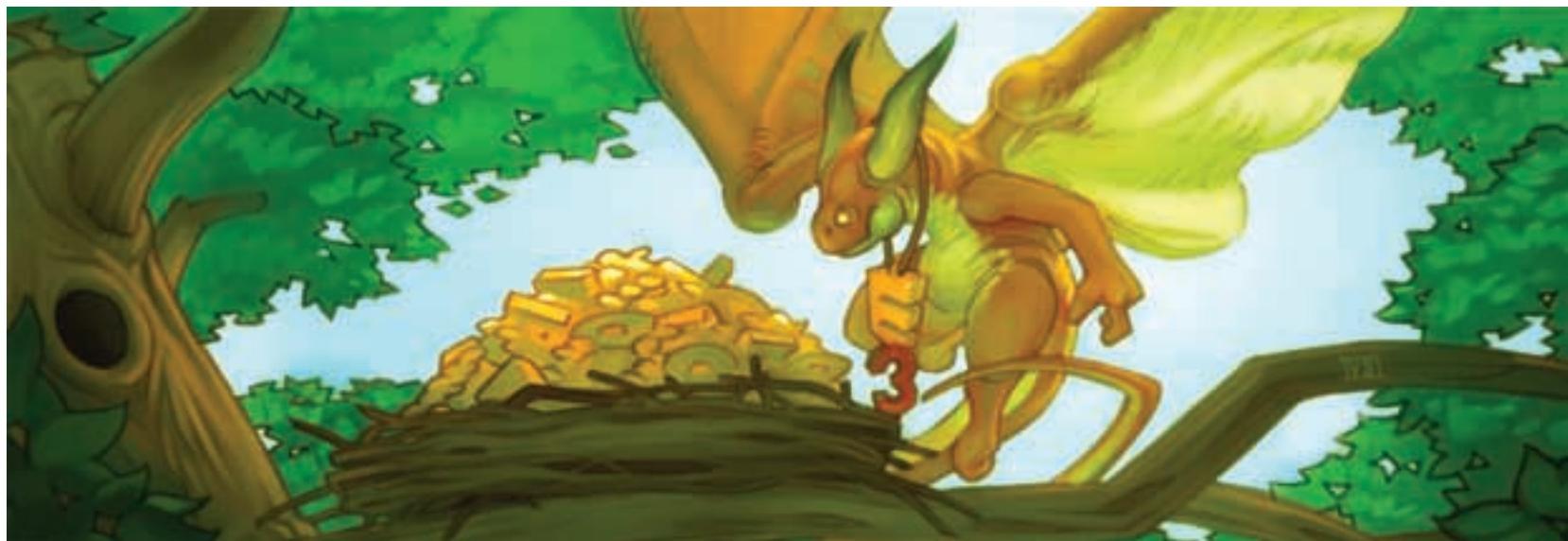


УЖЕ В ПРОДАЖЕ

www.whatistheorangebox.com

© 2007 Valve Corporation. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Lambda logo, Team Fortress and Portal are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners. INTERNET CONNECTION required for online play. Online play may not be available on all platforms. See product packaging for details. Copyright 2007 Advanced Micro Devices, Inc., ATI, the ATI logo, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Release date subject to change without notice.





Константин «Wren» Говорун

wren@gameland.ru

ЖИЗНЬ КАК ОНА ЕСТЬ

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



МЫ НЕ РАЗ РАССКАЗЫВАЛИ ВАМ ОБ ОТДЕЛЬНЫХ АСПЕКТАХ ЖИЗНИ ИГРОВОГО ЖУРНАЛИСТА, НО СЕЙЧАС САМОЕ ВРЕМЯ ОСТАНОВИТЬСЯ ПОДРОБНЕЕ НА ТОМ, КАК УСТРОЕНА «СТРАНА ИГР».

Двести пятьдесят номеров и двенадцать лет на рынке – много это или мало? В России «СИ» – старейший из существующих игровых журналов, однако некоторые иностранные появились на свет раньше нас – в начале девяностых или даже середине восемидесятых. По количеству номеров японский Famitsu Weekly обгоняет нас примерно в четыре раза. Однако даже по мировым меркам «Страна Игр» уникальна. Большинство западных печатных журналов посвящено какой-то одной платформе, либо всем приставкам сразу, но не PC. И даже в нашем английском «братье по разуму» – GameSTM от Imagine Publishing – игры для ПК появляются редко. Разве что хиты уровня World of Warcraft или Supreme Commander. Однако в России персональный компьютер – до сих пор самая популярная игровая платформа, и мы не можем этот факт игнорировать. Наконец, «Страна Игр» – чуть ли не единственный игровой журнал в мире, выходящий раз в две недели. Практически все остальные поступают в продажу ежемесячно, Famitsu Weekly – раз в семь дней. Многие игровые журналы создавались и функционируют как своеобразные «гиды покупателя» – крохотные тексты рецензий и вынесенная крупно оценка, минимум аналитической информации о жанрах, платформах и индустрии в целом. «СИ» делается иначе, и речь здесь не только о количестве знаков. Написать полтора килобайта хорошего текста на заданную тему для самой широкой аудитории – это одно. Написать пятнадцать для людей, которые рецензируют игру сами, скорее всего, прошли, составили о ней определенное мнение и владеют всей необходимой фоновой информацией, – совершенно другое. Не секрет, что большинство читателей «Страны Игр» не руководствуется рецензиями при покупке. Обычно журнал со статьей попадает к таким людям в руки через 2-3 недели после выхода предмета обзора. Если игра им нужна – они ее уже купили и прошли. И в этом случае они читают рецензию,

чтобы «сверить часы» с изданием. Если не собирались или не могут ее купить – тогда из любопытства. Мы прекрасно понимаем, что платформы, вроде GameCube, в России не были и не будут популярными. Однако это не мешало нам писать рецензии на игры, поступившие у нас в стране в продажу в количестве двадцати штук (не считая, конечно, серый импорт). Дело в том, что многим из вас хочется знать об индустрии все, и чтение нашей статьи в какой-то мере заменяет личное знакомство с игрой. Именно поэтому, стоило нам только задержать рецензию, скажем, на 1080: Avalanche, как к нам в редакцию сразу приходили гневные письма – дескать, мы ненавидим Nintendo и специально игнорируем хитовые игры для ее приставок. Типичный читатель «СИ» несколько лет назад – владелец PC с установленным эмулятором PS one, только планирующий приобрести PlayStation 2 и при этом прекрасно знающий, какие проекты выходят на Xbox и GameCube. Впрочем, немалая часть наших постоянных поклонников играет на всех платформах сразу, а кто-то воспринимает журнал именно как руководство при покупке новых дисков (да, можно использовать его и так). Вы очень разные, и мы стараемся помочь вам всем.

Кто делает «Страну Игр»? Простой ответ – энтузиасты своего дела. Нельзя сказать, что это журнал «геймеров для геймеров», хотя бы потому, что каждым делом – от уборки мусора на улице до полетов в космос – должны заниматься специалисты. Но мы все действительно любим игры, и самое простое тому доказательство – то, что мы до сих пор работаем в «СИ». Редакторский коллектив журнала не раз менялся – люди уходили и приходили. И практически каждый наш бывший сотрудник на жизнь не жалуется. Кто-то занимается серьезные посты в IT-компаниях, другие основали собственный бизнес, большая часть ныне работает в отечественной игровой индустрии и получает очень неплохие деньги. Сотрудник одного из российских издательств как-то пошутил – дескать, если человек с честью выдержал двухнедельный цикл сдачи «СИ», то его можно брать в штат на любую должность – справится. Однако мы – наша нынешняя команда – из журнала уходить не собираемся, что бы нам ни посулили. Потому что только в «СИ» мы имеем прямой доступ ко всем новинкам и событиям игровой индустрии. И это нам пока очень нравится. Внимательные читатели наверняка сразу заметят, что как раз в этом номере

состав редакции изменился. На смену Александру Трифонову пришел хорошо знакомый вам Илья Ченцов, после чего в журнале «РС ИГРЫ» (который также выпускается нашим издательством) появился новый главный редактор. Это уже стало своего рода традицией – предыдущий главный редактор «РС ИГР», Алексей Ларичкин, тоже долгое время работал в «Стране Игр» и тоже отвечал за РС-раздел. Приятно, что именно наш журнал является кузницей кадров и воспитывает отличных специалистов, которые могут справиться с любыми, даже самыми сложными задачами. Конечно, можно считать смешной и ненастоящей «игровую журналистику». Но пока существуют десятки и сотни тысяч геймеров, покупающих профильную прессу и умеющих отличать интересные и правильные статьи от скучных и пестрящих фактическими ошибками, нам и нашим коллегам неволе приходится развиваться самим и менять наши издания к лучшему. «Страна Игр», напомню, делает это на протяжении двенадцати лет (день рождения – в январе) и двухсот пятидесяти номеров. Практически столько же (с поправкой на ветер) времени, сколько потребовалось обезьяне, чтобы превратиться в человека.



СУДЬБА ДВУХ МИРОВ В ТВОИХ РУКАХ!

PERIMANA

Золотой Компас

ОФИЦИАЛЬНАЯ ВИДЕОИГРА



В роли бесстрашной бунтарки Лиры и ее друзей вам предстоит совершить волшебное путешествие по параллельному миру, в котором закованные в броню белые медведи правят собственным королевством, а человеческая душа выглядит как забавное живое существо - лаймон. Путь к спасению двух миров укажет вам Золотой компас...



12+

www.pegi.info

смотрите в кинотеатрах с 6 декабря

www.goldencompassgame.com

SEGA
www.sega-europe.com

XBOX 360.



PLAYSTATION

PlayStation 2

PSP.

NINTENDO DS.

Wii.

PC
DVD

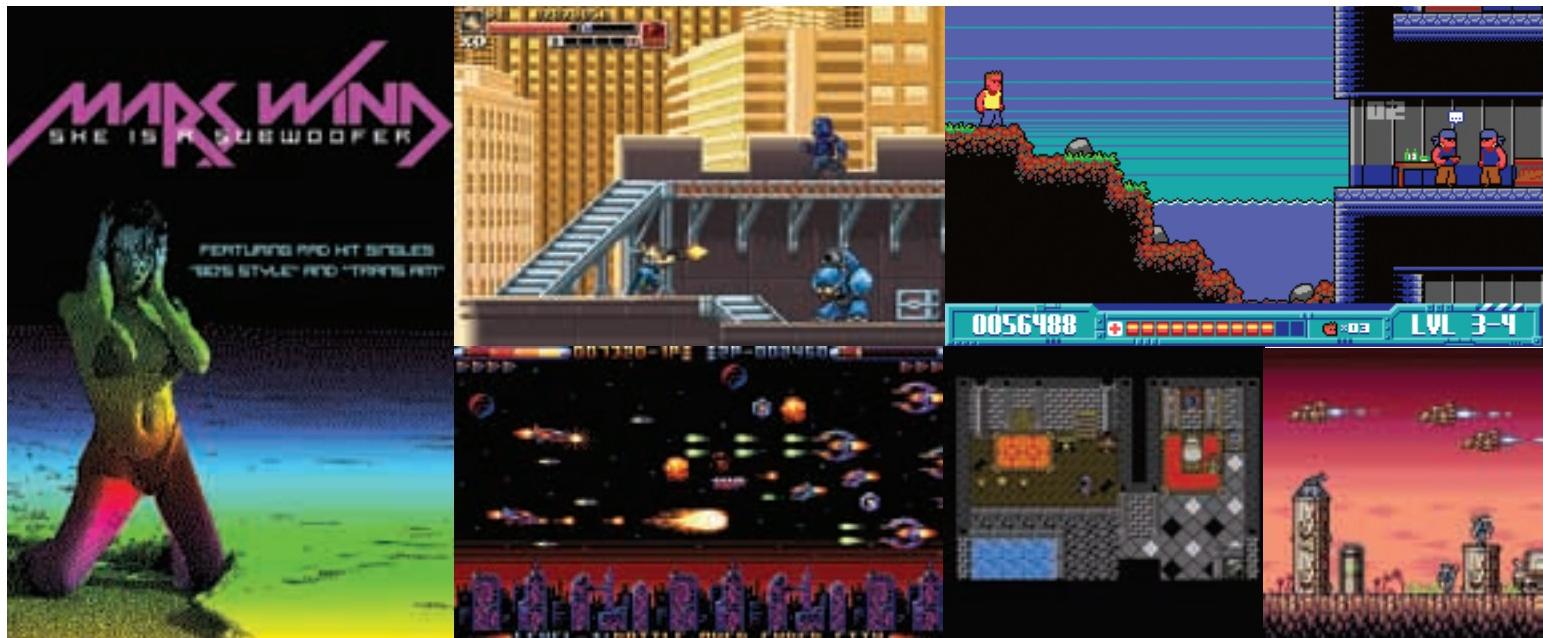
MOBILE

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of the SEGA corporation. ©2003 New Line Productions, Inc. The Golden Compass™ and all related characters, places, names and other indicia are trademarks of New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Developed by Shiny Entertainment, a division of Foundation 3 Entertainment. The Shiny Entertainment name and logo are trademarks of Foundation 3 Entertainment. "A", "PLAYSTATION", "PSP", "WII" and "DS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. Nintendo DS, Wii and the Wii logo are trademarks of NINTENDO. All rights reserved.

NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company

A2M

Shiny
ENTERTAINMENT



Мнение редакции
не обязательно
совпадает с мнени-
ем колумниста.



Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru
WWW.PIXELJOINT.COM

НИ ОДНА ИЗ ИГР НА ЭТИХ КАРТИНКАХ НЕ СУЩЕСТВУЕТ. ВСЕ СКРИНШОТЫ НАРИСОВАНЫ ПОСЕТИТЕЛЯМИ САЙТА WWW.PIXELJOINT.COM, НА КОТОРЫЙ СТЕКАЮТСЯ ВСЕ ТЕ, КТО ЗАНИМАЕТСЯ ПИКСЕЛЬАРТОМ – И НАЧИНАЮЩИЕ, И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ PIXEL PUSHERЫ.



Люк Седжман в реальной жизни и sedgemonkey – его альтер-эго на Pixel Joint.

Много говорилось о смерти двумерной пиксельной графики, особенно когда на вершине была самая первая PlayStation. Но потом вдруг безумно популярными стали мобильные телефоны, а на них – игры с простой двухцветной пиксельной графикой. Потом появился GBA, пристанище игрушек, находившихся в анатомии с 16-битных времен, а в играх для мобильных телефонов появился цвет. В 2003 вышла N-Gage и, со своими полигональными Tomb Raider и Pandemonium, она как будто угрожала ренессансу двумерной графики. К счастью, N-Gage быстро провалилась. Зато не провалилась PSP. Nintendo, разрабатывая DS, не стала делать акцент на трехмерной графике, и у 2D появился новый шанс, за который можно ухватиться. Надолго ли? DS не вечна и через пару лет наверняка сойдет с арены. Неужели дни двумерной пиксельной графики сочтены... снова?

Правильный ответ: это не имеет значения. Чтобы появлялись новые картинки, не обязательно, чтобы кто-то за них платил. Конечно, получать за любимое дело наличные приятно, и это является дополнительным стимулом для того, чтобы рисовать лучше, но энтузиасты будут толкать пиксели до тех пор, пока им это будет интересно.

И у этих энтузиастов в Сети есть свой дом, который, кстати, имеет лишь самое отдаленное отношение к демосцене, с которой некоммерческий пиксельарт связывался прежде. PixelJoint.com – интернет-сообщество, настоящий центр пиксельной активности Сети, и как ладно оно устроено! Вы регистрируетесь и можете выкладывать свои рисунки сразу же. Ваша работа будет видна всем в общей очереди, ее можно будет комментировать и выставлять ей оценки. Но чтобы она попала в галерею сайта (куда переходят около 90% всех рисунков), а не отправилась на доработку, нужно,

чтобы за ее включение проголосовали другие пользователи или дал добро модератор. С этим не возникнет никаких проблем, если работа будет: 1) именно пиксельартом, то есть рисунком, в котором каждый пиксель был поставлен вручную, без применения эффектов, таких, например, как размытие границ; 2) именно вашей работой, то есть рисунком, который вы сделали сами от начала до конца; 3) тщательно и аккуратно выполнена, а фон не режет глаз (например, чистый белый фон недопустим, если он никак не связан с рисунком). Р-раз – и вас уже начинают комментировать, вы начинаете отвечать, обижаться на критику, добавлять работы в «favourites», набирать очки за все это и принимать участие в еженедельных челленджах – конкурсах, в которых нужно нарисовать картинку на заданную тему (типичный для PJ пример: «персонаж файтинга с головой в форме овоща») по определенным правилам. По их итогам проводится голосование и распределяются награды в виде знаков на странице вашего профиля.

В результате соревнование стимулирует вас рисовать лучше, каждый приходит со своими идеями, учится рисовать в стиле снесовских JRPG, на Pixel Joint возрождаются давно вышедшие из употребления графические форматы CGA и Amstrad CPC. Со своими очками, системой повышения уровня и их темами (полицейские звания, дзан карате, стадии психоза). Pixel Joint похож на MMORPG. «Главная цель – мотивировать людей улучшать свои навыки пиксельарта так, чтобы это не было похоже на работу», – Люк Седжман (Luke Sedgeman) или sedgemonkey, основатель Pixel Joint, рассказывает нашему журналу о том, какая идея стоит за его сайтом. Pixel Joint начал работу в 2004 году, когда Люк всерьез занялся пиксельной графикой. «Я был фанатом сайтов, вроде Pixelation, deviantART и GFXArtist, но счи-

тал, что ни у одного из них нет хорошей галереи пиксельарта. Я сделал галерею для моего портфолио и сообразил, что она могла бы работать с тем же успехом и для поступлений извне. Она выросла от нескольких пользователей до нескольких тысяч за пару лет».

«Pixel Joint на 100% сосредоточен на пиксельарте, так что мы, конечно, более специфический сайт, чем deviantART или GFXArtist. Мы немного более критичны к работам, которые проходят через него, а это может сильно задевать чувства. Иногда приходится принимать непростые решения».

Pixel Joint находится на той стадии, когда он, будучи вполне людным местом, не так благодушен, как deviantART (BTW, thanx for the add ^_^), но и не настолько груб, как иные отечественные сообщества. Хотя с течением времени трафик Pixel Joint только растет, похоже, что расцвет ресурса происходит именно сейчас, когда энтузиазм публики ощущается, еще не все открытия сделаны, и каждый пиксельартист приносит что-то новое. А что насчет самого сайта, что sedgemonkey хотел бы в нем улучшить? «Есть куча маленьких поправок, которые нужно сделать, и дизайн Pixel Joint в целом начинает устаревать. Понижение цветности (color reduction), oekaki и демосцена становятся источниками великолепных работ, и иногда я думаю, что мы вредим тем, что у нас нет для этого отдельной секции на Pixel Joint. А первым делом я хочу заострить внимание на художниках, постепенно повышающих свой уровень».

Четкое определение пиксельарта, отсекающее некоторые работы, пока что тяготит PJ, но даже несмотря на это, ресурс получил признание. Седжман резюмирует: «Pixel Joint превзошел все мои ожидания. Каждый новый день приносит больше отличного пиксельарта и больше энтузиастов пиксельной графики, с которыми можно этим поделиться».



В КАЖДОМ DVD СПЕЦИАЛЬНОГО ИЗДАНИЯ ТАТУИРОВКА КИЛЛЕРА!
ПОКУПАЙТЕ С 27 ДЕКАБРЯ.



ХИТМЭН

Настоящий профессионал
Настоящий DVD



ХИТМЭН © 2007 Двадцатый Век Фокс, © 2007 Двадцатый Век Фокс СНГ



Алик Вайнер

Олеся Дмитриева

Вера Серпова

Артем Шорохов

Гоша Бабаян

ТАИНСТВЕННЫЙ КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК БОРОЗДИТ МОРСКИЕ ПРОСТОРЫ. ОН РЫЩЕТ ПО ВСЕМУ СВЕТУ В ПОИСКАХ ЛУЧШИХ ИГР. КОМАНДА РАБОТАЕТ ДНЕМ И НОЧЬЮ. РАЗ В ДВЕ НЕДЕЛИ ОНА ЗАСЫПАЕТ.



Deadline №250

Фотограф: Дмитрий Донской

 Илья Ченцов

 Константин Говорун

 Наташа Огинцова



Константин Говорун

Должность: главный редактор
В журнале: шесть лет

Стрелка на часах –
Грань между жизнью и смертью.
Типография ждет.



 **Алик Вайнер**

Должность: арт-директор
В журнале: семь лет

 **Олеся Дмитриева**

Должность: дизайнер
В журнале: один год



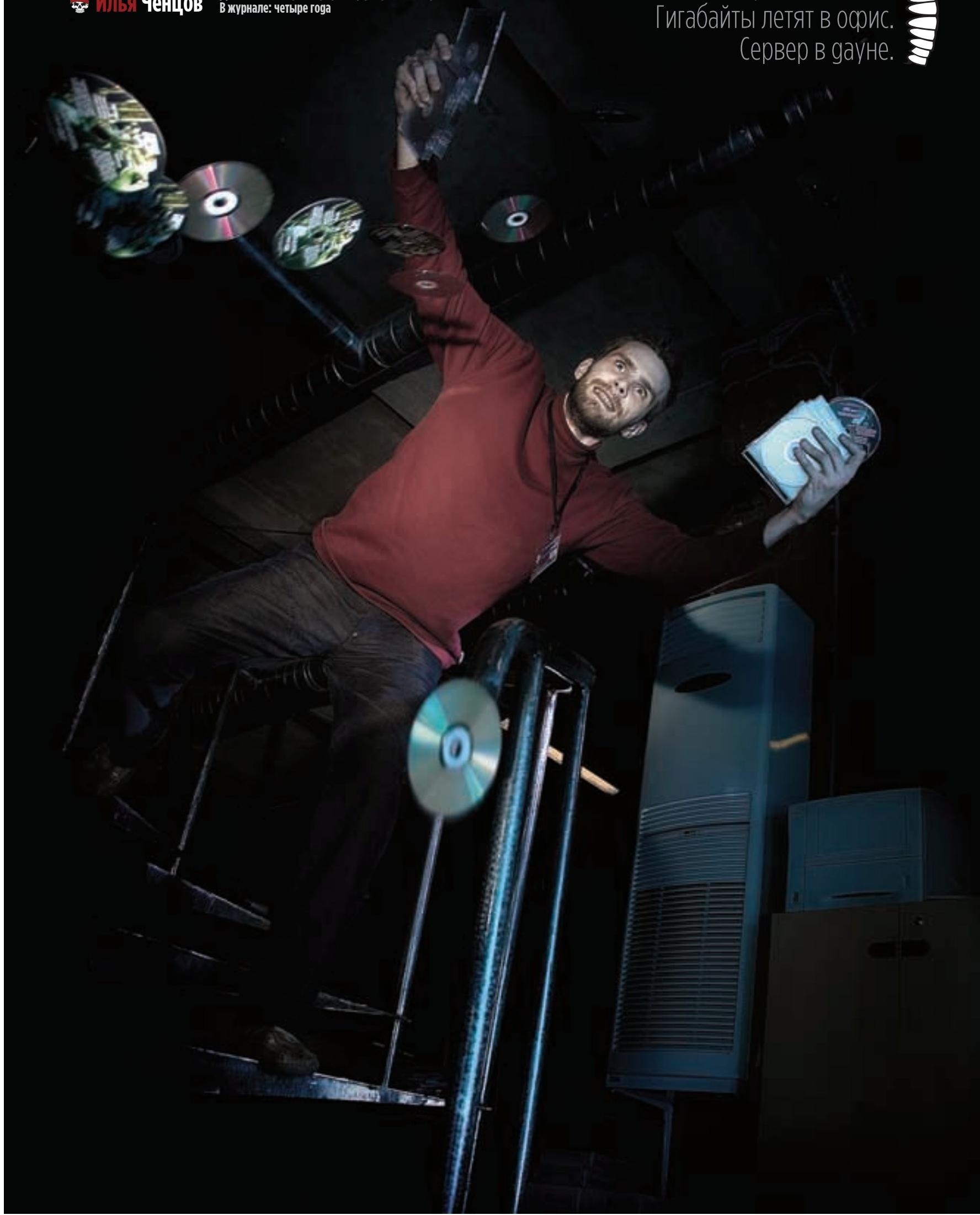
Лак на обложке.
Остатки роскоши
С ногтей дизайнера.



 **Илья Ченцов**

Должность: старший редактор раздела РС-игр
В журнале: четыре года

Материалы готовы.
Гигабайты летят в офис.
Сервер в дауне.





Авторы сладко спят,
Текст выслав поздней ночью.
Нельзя помиловать.



 Гоша Бабаян

Должность: выпускающий редактор
В журнале: два года



Статья не готова?
Ей нет места в плане.
Рекламы много.

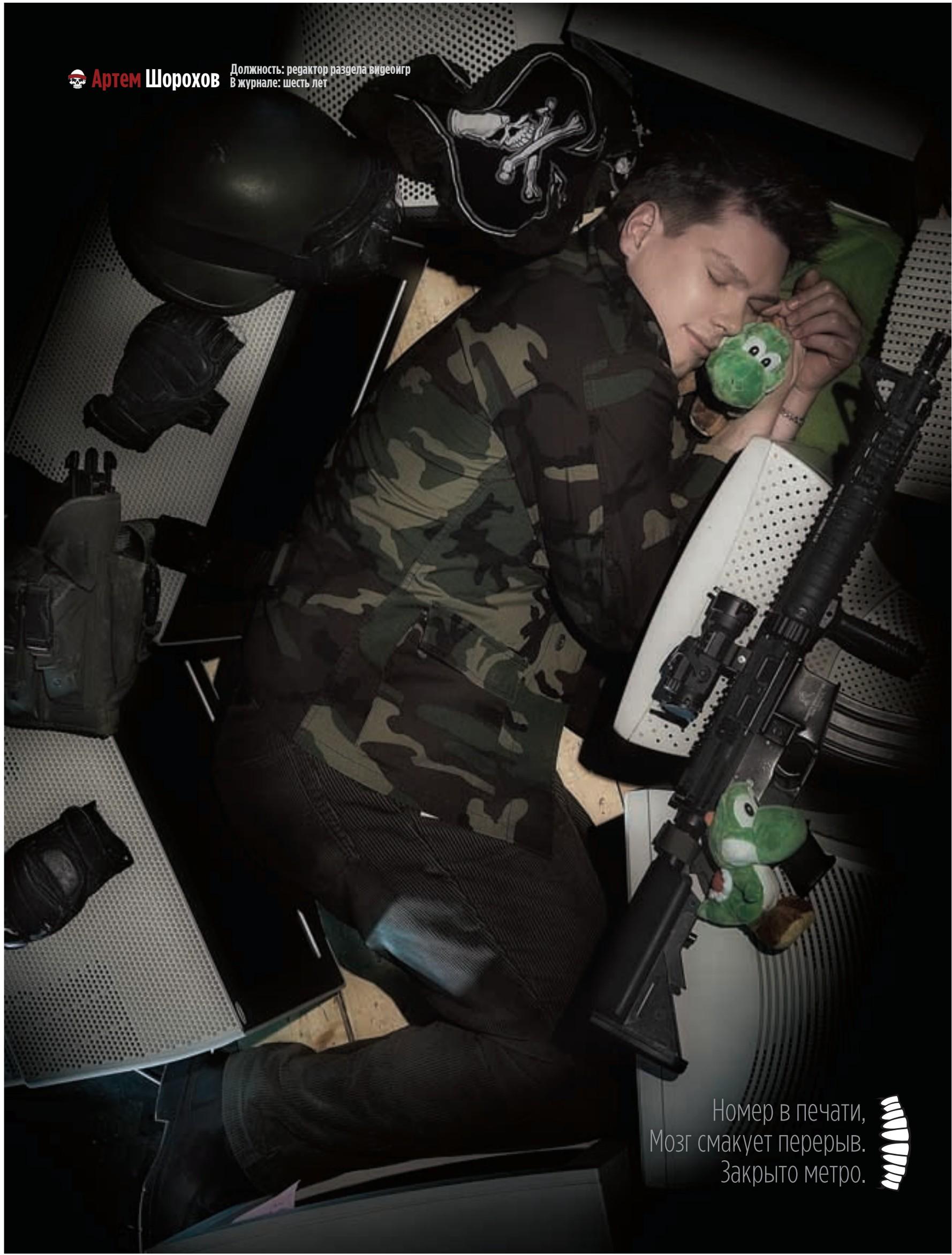


 **Наташа Осинцова**

Должность: зам. главного редактора
В журнале: шесть лет



Письма читателей:
Жалобы, просьбы, грёзы.
Вскрываем душу.

 Артем ШороховДолжность: редактор раздела видеоигр
В журнале: шесть лет

Номер в печати,
Мозг смакует перерыв.
Закрыто метро.





MARGARET
Создатель, Руководитель,
Главный художник по Маргарите

МОНТИ
СЕО, СГО, СДО, СОО,
Главный Директор по Монтилану (ЭИА)

КАКОЙ ГОРОД ПОСТРОИШЬ ТЫ?

Построй город своей мечты - вместе с величественными зданиями и мрачными трущобами, зелеными парками и индустриальными зонами у твоего мегаполиса рождается и собственный характер.

В продаже - в ноябре 2007 года
www.electronicarts.ru
www.simcity.com



© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and SimCity are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:

www.electronicarts.ru/SupportCenter/ support_russia@ea.com тел: +7 (495) 642 73 97

Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

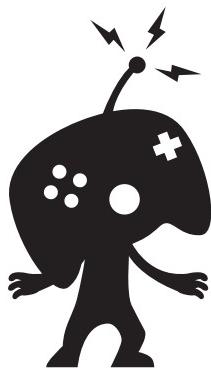
Звонок с телефона МТС бесплатный, звонок с телефонов операторов сотовой связи, а также международные и междугородние звонки оплачиваются по соответствующим тарифам.



Любимые игры редакции «СИ»

Обсуждая кандидатов в «лучшие игры года», мы каждый раз спорим до хрипоты: кому отдать пальму первенства, кого упомянуть, а кого и вовсе вычеркнуть из списка, чтобы дать дорогу более достойным претендентам. Но в то же время у каждого из нас есть свой список «самых замечательных и потрясающих», который составлялся годами и в котором могут оказаться как громкие хиты, так и те разработки, которые не добились широкого признания. О них мы и расскажем вам сегодня: о наших самых любимых играх.

«СИ»



Константин Говорун

Первые игры:

Barbarian 2, Prince of Persia, Golden Axe

Любимые игры:

Sonic the Hedgehog, Mortal Kombat, Duke Nukem 3D,

Zone of the Enders: 2nd Runner

Платформы:

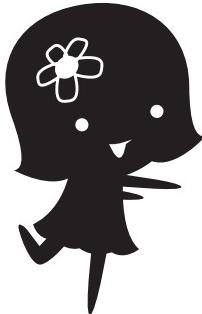
все, кроме первой Xbox



Я довольно всеядное существо – могу играть во все что угодно, кроме футбольных симуляторов. Более тонкие индивидуальные пристрастия у меня формировались в основном случайно. Однажды в начале 90-х мне попала в руки книжка с рецензиями для Mega Drive, где на первых страницах описывались существующие жанры. Мне запало в душу описание RPG – тогда я и представить себе не мог, что существуют игры, где во главу угла ставятся персонажи и сюжет. Казалось, что формат «человечек идет вперед, убивает врагов и собирает призы» – единственный возможный. С большим трудом я добыл картридж с Phantasy Star 2. К моему огромному сожалению, в нем не работал сейв – вернее, он пропадал через сорок минут! Мне пришлось купить новую батарейку, а заодно и попросить друга перепаять в картридже пару схем, чтобы все прошло в норму. Именно тогда я понял, что у меня появилась первая любимая игра.

Многие знают, что мне нравятся работы японских геймдизайнеров, прежде всего – консольные RPG. Но, в отличие от друзей, я с тех самых пор всегда предпочитал RPG «сеговской школы». Phantasy Star, Lunar и Grandia, а не Final Fantasy или Dragon Quest. С одной стороны, их разработчики всегда чутко следуют новейшим веяниям – красивая графика, удобное управление, озвучка диалогов, отсутствие случайных стычек. С другой – сохраняют верность традициям жанра и не идут на рискованные опыты. Долой бои в реальном времени и нелинейность! Grandia II показала, как можно сохранить все преимущества нормальных пошаговых сражений и сделать сражения по-настоящему красивыми. Мне не нужно десять концовок, если из-за этого страдает основная сюжетная линия. Меня бесит, когда разработчики предлагают выбрать пять персонажей из десяти и прокачивать только их. Я хочу включить игру, пройти ее от начала и до конца на одном дыхании, наслаждаясь каждым моментом, а не заниматься менеджментом персонала и подсчитывать цифры в оконке статистики. Собственно, у меня дома лежат сейчас европейская Grandia II (прошел два раза) и подарочное издание японской (прошел один раз, чтобы послушать альтернативную озвучку диалогов).

Еще со времен первой Civilization главная моя страсть на PC – стратегии. Этот тот самый жанр, благодаря которому персональный компьютер никогда не умрет как игровая платформа. Причем чем хардкорнее стратегия – тем лучше. Последняя моя любовь – проекты от Paradox и пошаговая РВМ-стратегия Galaxy Plus. Но их геймплей, как ни крути, все равно сводится к тому, что я получил еще в начале 90-х годов прошлого века в Civilization. Тогда я ходил на курсы по программированию; кто-то из соучеников принес дискетку с игрой и заставил меня в ней разобраться. Как и в случае с Phantasy Star, она стала настоящим откровением. Небывалая свобода действий плюс полный контроль над ситуацией – ровно то, что нужно молодому человеку с математическим образованием и тайными мечтами о захвате мира. Здесь есть империя, у которой нужно контролировать экономику, следить за настроениями населения, наращивать военный потенциал, вести дипломатические игры с соседями и потихоньку откусывать у них территорию и ресурсы. Никакого сюжета и персонажей – течение игры целиком и полностью определяет геймер. Это полная противоположность сюжетно-ориентированным играм, вроде Grandia II или Metal Gear Solid 2, и это прекрасно.



Наталья Осинцова

Первые игры:

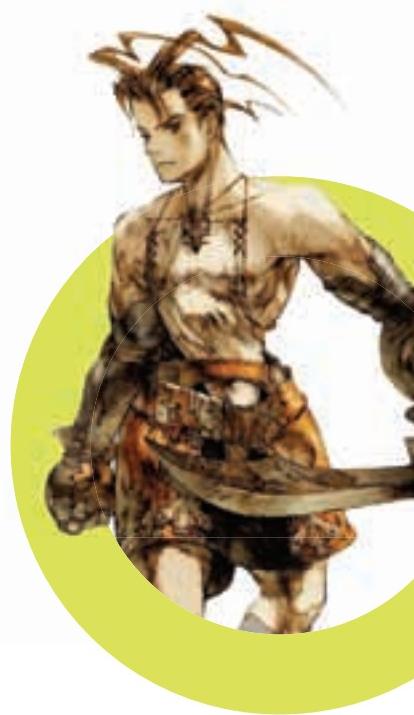
Любимые игры:

Платформы:

«Тетрис», Quest for Glory, Betrayal at Krondor, Might & Magic IV
Devil May Cry 3, Vagrant Story, Phoenix Wright: Ace Attorney
никакой экзотики – PC, Dreamcast, PS one, PS2
и все современные платформы (в том числе портативные).



Собравшись написать о любимых играх, я мысленно перебрала в голове список: не забыть упомянуть Vagrant Story, вспомнить Persona 2: Eternal Punishment, Guilty Gear X, Breath of Fire IV, сериал Fire Emblem, Devil May Cry... Когда среди самых-самых оказываются те названия, что будоражили умы и пять, и семь лет назад, – это вовсе не признак того, что раньше разработчики были ретивее и изобретательней, а в хитах для Dreamcast или PS one недостатки нельзя было отыскать и с увеличительным стеклом. Старые RPG или файтинги любить ничуть не проще, чем современные: технологии успели скакнуть вперед, и время особенно немило-сердно обошлось с трехмерными моделями, которые теперь кажутся необтеканными чурбаницами на фоне потомков. Да что там: запустив не так давно первую Devil May Cry для PS2, я неожиданно для себя поняла: оригинальный Данте уступает по проворству своей помолодевшей версии из DMC 3! И нужно вновь заучивать цепочки ударов, иначе рассчитывать время, делать скидку на эту его неповоротливость. А в Eternal Punishment прокачка героев была едва ли не вторым главным (после правильного подбора Персон) правилом выживания, и если сложить все часы, проведенные за набиванием уровней в Sumaru City, наверняка наберется пара дней, которые так пригодились бы сейчас – подготовить статью, а то и две. Некоторые недостатки кочуют из одного выпуска сериала в другой; некоторые заменяются новыми, а то и вовсе (какое счастье!) исчезают. Но в любимицах оказываются даже не те игры, где их меньше всего, а те, которые успели первыми «зацепить» – угадали, чем привлечь. Если кому-то нравится, к примеру, решать всевозможные задачки на знание механики в Incredibile Machine, то меня привлекает вызов в принципе – так я прошла текстовый квест по мотивам приключений Шерлока Холмса еще и потому, что для прохождения также требовалось решить своеобразную загадку – вычислить, какие слова-команды сработают в каждой новой ситуации. И одновременно та же Incredibile Machine – ребус за ребусом, ничего лишнего – быстро надоедает. Хочется рваться вперед не только, чтобы порадоваться собственной сообразительности, а потому что иначе не сложатся воедино кусочки головоломки – преступление останется нераскрытым, дворцовые интриги – неразгаданными, а главные злодеи – на свободе. Хотя, казалось бы, в тех же файтингах сюжета – в лучшем случае на предысторию во всевозможных fac'ах и энциклопедиях, куцые диалоги в духе «Живым не уйдешь!» – «А вот и уйду!». Да и Space Channel 5, прямо скажем, не «Война и мир». Чего скрывать, хитрые японские разработчики «ловят» меня (да и не только меня) на персонажей. У любого человека отыщутся те типажи героев, которые ему нравятся больше остальных: кого-то привлекет деятельная и жизнерадостная Майя Амано, кого-то – прохиндей Баофу; кому-то симпатична Аска Кадзами, а кому-то – Нина Вильямс. А как быть с теми играми, где обожаемых архетипов нет? Чем убедительней поданы истории участников драмы и чем меньше разработчики пытаются подменить историей геймплей, тем лучше запоминаются даже те, кто сперва казались лишь ненужными статистами (скажем, Гильденстерну из Vagrant Story искренне не терпится надавать по шее). И все-таки расписывать, за что любишь ту или иную игру, – занятие неблагодарное, ведь при желании можно подобрать такие примеры, которые соответствовали всем упомянутым условиям и при этом не впечатлили или быстро забылись. Куда проще принять на веру, что любовь просто складывается из множества мелочей, порой даже незначительных, важных лишь в сумме, чем пытаться выводить некую универсальную «формулу любви».





Илья Ченцов

Первые игры:

«А ну-ка, посади корабль на луну», Space Commanders, Captain Comic

Quazatron, «Супербратья Ульяновы», LocoRoco

Платформы:

«Дельта-С» (ZX Spectrum), PC, Cybiko, PlayStation 2, PlayStation Portable, Nintendo DS

Началось это в восемидесятые годы прошлого века. Мой папа тогда работал в ОАСУПе (как же это... в отделе автоматизации систем управления предприятием?) одного приборостроительного завода. И вот однажды он привёл меня на работу «поиграть». На монструозной машине (Интернет подсказывает, что это была ЕС-1033) была запущена «русская народная забава», которая предлагала в пошаговом режиме задавать параметры (вектор тяги?) заходящего на посадку летающего объекта. Дважды провалив прилунение, я надолго потерял интерес к космосимуляторам.

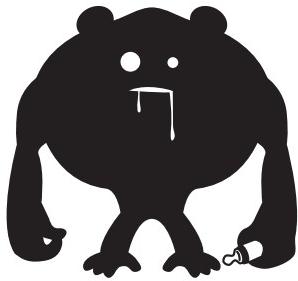
Две другие игры, работавшие на модном IBM-совместимом, привлекли меня гораздо больше. Обе тоже были на космическую тематику. Space Commanders – цветастые инопланетяне сверху, мой кораблик снизу, щиты-зонтики посередине – была, по сути, клоном Space Invaders, как были клоном Super Mario Bros. приключения капитана Комика. Тогда я этого не знал, да это было и неважно. Главное, я понял: хочу делать такие же игры.

Перемотаем лет пятнадцать – физматшколу, институт и параллельно «Спектрум», зеленоглазый IBM XT с мониторчиком в ладонь и что-то уже более мощное, даже тянувшее Windows 98. За спиной – десятки брошенных проектов, геймдизайн одной непопулярной игры для Cybiko и культовый в узких кругах текстовый квест. И тут, внезапно, призрак капитана Комика нашептал мне, что хороший Марио получится... из Ленина. Щёлк! Вскоре был готов довольно глючный платформенный движок, и вождь мирового пролетариата во всей своей шестнадцатипиксельной красе забегал по экрану, собирая крестьян для отправки в счастливое будущее и жестоко давя злобных «кулаков». Простенькая «прыгалка» постепенно начала прорастать сюжетными и игровыми завихрениями. Название Super Ulyanov Brothers* надо было оправдывать – так в игру попал террорист Саша Ульянов. Его сюжетная ветка начиналась с покушения на царя. Знаменитый броневик превратился в меха-трансформер, а царь, Распутин и доктор Боткин стали боссами. Каждому достались тематические владения. Боткину – клиника, полная психов и роботов-санитаров (Боткин-Ботник-Роботник, смекаете?). Распутин в новой версии предстал гибридом лавкрафтского чудища и лица из мультика «Анастасия», и грозил наводнить Санкт-Петербург полчищами зомби. А с судьбой Николая II была связана одна из сюжетных развязок. К тому же ему единственному во всей игре достался синтезированный на «Спектруме» голос. В эпизодических ролях засветились также Призрак Коммунизма и знаменитые питерские сфинксы.

«Фишки» появлялись до самого последнего момента. К сожалению, кое-что пришлось и вырезать. Ушли интерактивные интро-уровни, где Ленину требовалось прыгать по текстам подсказок, – очень уж часто герой застревал между буквами. Их сменили развороты нарисованной Мариной Петрашко книги – Марина вообще очень помогла с окончательным оформлением. Принял участие и когда-то познакомивший меня с играми папа – мелодия «Серенький козлик», играющая при гибели героя, звучит именно в его исполнении.

Год спустя проект был готов. Релиз обошёлся без тихого помешательства, и тираж не смели в один день. Собственно, и не было никакого тиража, а был файл, выложенный на сайте. Однако сам факт завершения был уже немаловажен, а результат получился именно таким, как я его себе представлял, и даже лучше. Сами знаете, как приятно чувствовать удовлетворение от выполненной работы. Правда, журналисты ощущают его несколько чаще, чем разработчики игр. Но у кого работа интереснее, я даже не знаю.

* Архив с игрой вы можете найти на дисковом приложении к журналу в разделе «Бонусы».



Артем «сд» Шорохов

Первые игры: Xonix, «Ралли», «Клад»

Любимые игры: Qix-клоны с Xonix во главе, Battle City, Bubba'n'Stix, Kula World...

Платформы: все актуальные (включая первый Xbox) и множество ретро



Как ни крути, а каждая необходимость назвать «любимую игру» приводит меня в замешательство. У любого зануды найдутся сотни ответов и миллион поправок. Не говоря уж, что со временем вкусы меняются (вместе с их носителем), а светлая память – она остается. В общем, договорились: многоточие в означенной графе стоит не зря, оно – символ бесконечности списка, во главу которого вынесены, пожалуй, даже не столько сами игры, сколько «чертежи» и «наброски» той группы интерактивных развлечений, к которым благоволит моя душа. Но вот какая из них – самая-самая?

Давным-давно, в середине-конце восьмидесятых, когда я, детсадовец, и в школу-то еще только собирался, облетел наши дворы слух, что по вечерам в «компьютерном классе» можно занедорого поиграть. Что это такое – «поиграть в компьютер», помню, было совершенно непонятно: не в карты, вроде, не в казаков-разбойников, и не в лото... Но, конечно, заинтересовался. За горстку медяков посидел десять минут перед новехоньким и почти что инопланетным БК-0010 (1985), взявшим на себя нелегкое бремя проводника по запредельным виртуальным мирам. Смешно? А вот тогда ничуть не было. Безвестную «Ралли» немноголетний детский мозг воспринимал настоящим кибертренажером экстремального вождения. Совковая копия Lode Runner (1983) «Клад» казалась главным приключением жизни. Куда до них было простенькой портативке «Электроника ИМ-02». Ну, погоди!, выпущенной в СССР в 1986 году. Но главное – именно в том самом полуподпольном «классе» я встретил Xonix. Не «Тетрис», нет – Хоникс. Будучи, как я теперь уже знаю, одним из многочисленных клонов дремучей (1981) аркадной Qix, эта игра навек пленила идеей, незамутненным первородным геймплеем, которому даже примитивная графика тех лет была ненужной обузой и барским излишеством. Только рамка, только Ты и только Они. И даже сегодня, спустя двадцать лет, запуская какую-нибудь Canis Canem Edit и находя в списке мини-игр Ее величество Qix-Xonix, не просто умиляюсь – играю запоем, сразу же провозгласив рисование любимым уроком Джимми. Наверное, с тех пор эта доминанта чистого геймплея, который хорошо сам по себе и не нуждается ни в каких украшениях, так навсегда и поселилась во вкусах и игровых предпочтениях товарища сг. «Змейка», Arkanoid, Kula World, Vib Ribbon, Pac-Pix, Mercury, Katamari, Portal и чертова прорва прочих концептуально безупречных игр – вот одна из бездн за словом «любимые». И уж если стройную, но простейшую в сути своей идею кому-то удается дотащить до реализации шумной и громкой, вывести за рамки «логической аркады для сумасшедших», снабдить сюжетом и персонажами, не сорвавшись в клонирование расхожих заготовок, тогда рождаются миры поистине завораживающие. Вроде Bubba'n'Stix или Super Paper Mario. Другое дело – Battle City. Ну, скажите, кто не играл в детстве в «Танчики»? Вы помните это благословенное время – когда даже самые дешевые китайские клоны NES продавались с двумя геймпадами в коробке, часто – с намерто вмонтированными в корпус шнурами? Тогда в Россию на смену жутко персональным ZX и АТ хлынула первая и главная волна «игр на два джойстика». Имя им было легион, и тот, кто не доходил с напарником-танчиком до последнего уровня, не швырял отважного бурундучка Дэйла из мультика в лицо последнему боссу, не «занимал» у приятеля жизнь волшебной комбинацией «вверх + start», сорвавшись с обрыва в Contra... Тот, пожалуй, ничего не знает о том, что скрывается за этими буквами: со-оп. А авторы Battle City знали об этом все! 9 сентября 85-го – я твердо в это верю! – произошла самая незаметная революция в мире видеоигр. 22 с небольшим года назад Namco подарила миру не просто веселую игру. Не просто веселую кооперативную игру. И даже не просто веселую кооперативную игру с большими тактическими задатками и редактором уровней, до небес взвинтившим количество излучаемых ею часов удовольствия. Namco подарила мне игру, в которую мои любимые родители с большим удовольствием и подолгу играли ДАЖЕ БЕЗ МЕНЯ! Пусть нескромно и чеснучу лично, но, пожалуй, за одно лишь это я с полным правом могу, наконец, выбрать свою «самую-самую».



Игорь Сонин

Первые игры:

Любимые игры:

Платформы:

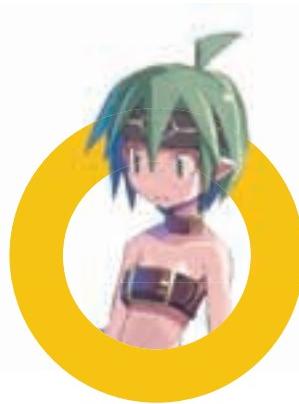
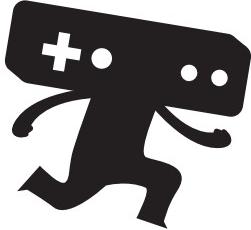
Chase H.Q., Fantastic Dizzy
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty,
Metal Gear Solid: The Twin Snakes,
Metal Gear Solid 3: The Snake Eater
ZX Spectrum, NES, SNES, GameCube,
Sega Mega Drive, PS one, PS2, PS3, Xbox,
Xbox 360, PC



Мне сложно сказать что-то новое о любимых играх: в былые годы в авторских колонках я извел на эту тему десятки страниц. Вряд ли кто-то будет спорить, что сериал Metal Gear Solid – один из лучших в истории нашей отрасли. Но вторая часть, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty возвышается над всеми прочими играми, когда-либо созданными человечеством. Это не просто «больше чем игра». Это больше, чем «больше чем игра». В обычной игре есть геймплей. В «больше чем игре» есть геймплей и либо мощный сюжет, либо претензия на философскую заумь (или даже сама заумь). В Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty найдется вдоволь и первого, и второго, и третьего, и – сверх того – невидимый, но ощущимый гений Кодзимы. Вы не можете ткнуть в него пальцем, как в шейдеры четвертого поколения или цитаты из Ницше. Но он присутствует с вами всю игру и ярче всего проявляется в потрясающей концовке. Там Кодзима опровергает всё, что мы знали об играх. Там, сначала, ломается геймплей: вам подсовывают «ошибки в матрице» и фальшивые экраны Game Over. Потом с ног на голову переворачивается сюжет, а следом за ним вместе рушатся возведенные ранее стены философской зауми. Ты просто не понимаешь, что происходит. Экран телевизора показывает тебе что-то совершенно особенное. Это уже не игра, ведь в ней не определены правила геймплея, и уже не фильм, ведь ты все-таки управляешь главным героем. Это первая ласточка из мира новых интерактивных искусств, с которыми нам еще предстоит соприкоснуться. Вся остальная игра – лишь затяжная подводка к блестящему финалу. При этом и геймплей, и сюжет, и заумь – в Metal Gear Solid 2 все это есть, и есть на первоклассном уровне. Но эта игра не постеснялась в финале выбросить к черту все свои достоинства, переродиться и представить в совершенно ином обличье. Скажу честно: как и многие другие игроки, с первого раза я не понял, что происходит. Со второго тоже. С третьего я догадался, что что-то не так. С четвертого увидел, что именно. И только с пятого я начал осознавать, насколько глубокие идеи заложены в Sons of Liberty под видом остросюжетного шпионского боевика. Sons of Liberty среди видеоигр – как «Евангелион» среди аниме: сколько ни смотри, постоянно будешь замечать новые, пропущенные раньше, но важные мелочи. За последние годы я пришел к новому пониманию жизненных ценностей, и каково же было мое удивление, когда позже я обнаружил, что, оказывается, и об этом тоже Кодзима сказал устами Снейка Солида в самом конце MGS2. Я не знаю, что тут можно добавить. Видимо, мы созданы друг для друга. Ни одна игра даже близко к MGS2 не подходит. MGS1 – отличный боевик с напряженным сюжетом и потрясающими видеороликами (в The Twin Snakes), но при всем том это всего лишь игра. MGS3 обладает очень грамотным, увлекательнейшим и подробнейшим геймплеем, невероятной графикой и неплохими заставками, но провалилась где-то на уровне сюжета: отряд советских ниндзя и скоморох Волгин не сравнится с Ликвидом, Рейвеном, Снайпер Вульф и Грей Фоксом, не говоря уж о Райдене, Вампе, Эмме, Снейке и Отаконе.

Пятиминутку любви к Metal Gear Solid закончу кратким перечислением прочих игр, которые годятся в подметки к MGS2. Из последних это, пожалуй, LocoRoco (за саундтрек и веселье), Kingdom Hearts II (за разнообразие и простоту), Portal (за сюжет и озвучку), Virtua Fighter 5 (за графику и глубину).





Сергей «TD» Цилорик

Первые игры:

Любимые игры:

Wolfenstein 3D, Bomberman, Duck Hunt, Ice Climbers, Contra Final Fantasy VII, Final Fantasy Tactics, Metroid Prime, Suikoden III, Valkyrie Profile 2: Silmeria, Deus Ex, Shadow of the Colossus,

Elite Beat Agents, Portal

Платформы:

NES, Mega Drive 2, PlayStation, GameCube, PlayStation 2, Nintendo DS, PlayStation Portable, Wii, Xbox 360.

Да, я люблю JRPG. Люблю линейность, люблю зрелищность, люблю сильный сюжет и проработанных героев. В этом плане после уникальной *Suikoden III* несколько лет царило такое безрыбье, что уж было и вовсе разочаровался в жанре; к счастью, появились отличная *Final Fantasy XII* и совершенно божественная *Valkyrie Profile: Silmeria*. И вот уже целый год снова тишина. Выходящие JRPG – проходные, в лучшем случае с неплохим геймплеем, но неизбежно шаблонные. Исключение – сериал *Shin Megami Tensei* с его ответвлениями, однако он для меня чрезмерно хардкорен. Нет, сложность меня не пугает, но когда в игре слишком многое определяет случай, а не мои решения, я такую игру вряд ли полюблю. Да и бесконечные подземелья с постоянной прокачкой мне не по нраву. Уповаю на *Final Fantasy XIII*, хотя она выйдет еще очень не скоро.

В целом считаю, что игры – на то и игры, чтобы в них можно было играть. Поэтому совершенно не пытаю теплых чувств по отношению к *Xenogears*, где сюжет бесподобен, но геймплей ужасен. И наоборот – *Final Fantasy XII* с минимумом сюжета мной была встречена на «ура». Благодаря как раз геймплею. Он, к слову, в JRPG очень редко бывает действительно хорошим, зато с TRPG обычно все наоборот. В них приятно играть, даже если сюжет не на высоте (а хорошие сюжеты, прямо говоря, всегда в дефиците). Мои любимчики – *Final Fantasy Tactics*, *Disgaea*, сериал *Fire Emblem* – представляют три совершенно разных подхода к развитию юнитов и их участию в боях, но все при этом на удивление хороши. В фаворитах, впрочем, как раз FFT – не только моя первая TRPG (да и японская RPG вообще), но и по-прежнему самая глубокая из всех, что мне доводилось видеть. Ее, равно как и *Final Fantasy VII*, готов проходить и в двадцатый раз, и уверен, что число это будет расти. Потому что, в отличие от большинства новинок, эти игры – не стареют.

Вообще в последнее время практически забросил JRPG. Среди шутеров любимики появляются редко – но в этом году *BioShock* и *Portal* смогли удивить, и не раз. Особенно *Portal*, со всей своей лаконичностью и… трогательностью. И правда, к чему многочасовые разглагольствования героев ролевых игр, когда *Companion Cube* вызывает не меньше эмоций, нежели драматично гибнущий друг очередного спасителя мира?

Особняком от шутеров стоят адвентурная *Metroid Prime* и PRG-шная *Deus Ex*. В первой – красавец мир и отличный геймплей, во второй – сюжет, с легкостью затыкающий за пояс большинство японских потуг удивить игроков, и колоссальное разнообразие в геймплее. И продолжения обеих игр тоже порадовали, хоть и не столь сильно, как первые выпуски.

При нелюбви к *Ico* (скучно) очень проникся эстетикой мира *Shadow of the Colossus*. Изъездил его вдоль и поперек, несмотря на пустоту. Ко Отани, автор саундтрека к *SotC*, занимает пятую строчку в списке моих самых часто слушаемых исполнителей.

Наконец, очень ценю игры, в которые можно играть в компании, за одним экраном. Когда кооперативное прохождение не принуждает использовать онлайн. Когда можно делиться идеями и впечатлениями с сидящим в полуметре товарищем. Кооператив может спасти даже такие унылые шутеры, как *Halo 3* и *Kane & Lynch*; чего уж говорить о веселье, получаемом от *Earth Defense Force 2017*! Не менее интересны и хорошие игры на большую компанию: за сериями *Worms*, *Mario Party* и *WarioWare* был проведен не один десяток часов. И всякому онлайновому мультиплееру предпочту веселые посиделки с друзьями.



ВИДЕОИГРЫ В КОНТЕКСТЕ МИРОВОЙ ИСТОРИИ



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Вся история современного человечества была, по сути, подготовкой к появлению видеоигр. Так, созданные древними ассирийцами статуи крылатых быков-шеду предвосхищали технологии имитации объемных предметов и их движения с помощью плоских проекций. Фигура быка состояла из двух, как бы сейчас сказали, «спрайтов» – вида спереди, изображавшего быка стоящим, и вида сбоку, где бык выглядел идущим.

Существуют также указания на то, что вавилонские зиккураты были, по сути, исполнинскими игровыми консолями. В специальное углубление в стене зиккурата вставлялся набор глиняных табличек, задающих расстановку ловушек и препятствий. Затем в лабиринте рассыпали золотые монеты, после чего впускали раба и четырех «призраков» – специально обученных воинов, начинавших на него охоту. Находящийся на возвышении вельможа командовал движением раба, стараясь, чтобы тот собрал все монеты и не попался «призракам». Существовали также наборы табличек для рабского футбола и гладиаторских боёв. Задумайтесь – если бы не было древней истории, никогда бы не возникли такие хиты, как Sid Meier's Civilization, Age of Empires и God of War. Вторая мировая война, унесшая миллионы жизней, подготовила почву для десятков шутеров. Средневековье вдохновило Толкиена, идеи Толкиена помогли Гэри Гигаксу создать систему Dungeons & Dragons, которая, в свою очередь, породила практически весь современный жанр компьютерных ролевых игр. Однако по-настоящему развитие видеоигровой индустрии началось только во второй половине двадцатого века.



США

В 1966 году человечество стояло на грани исчерпания игровых ресурсов планеты. Дни и ночи горели мартиновские печи, выпуская оловянных солдатиков; для изготовления деревянных лошадок вырубались вековые леса; развитие рынка пластмассовых игрушек заставило США обратить внимание на нефтяные запасы Ближнего Востока. Именно тогда американскому военному инженеру Ральфу Баэру пришла в голову идея подключить к электронно-лучевой трубке две самолётные рукоятки управления (так называемые «джойстики»). С помощью этих «джойстиков» Ральф и его ассистент смогли управлять двумя точками на экране. Так началось развитие игровой индустрии и упадок военной авиации США. Чтобы скрыть тот печальный факт, что из-за нехватки джойстиков в стране практически прекратился выпуск самолётов, американцам пришлось распускать слухи о так называемых «истребителях-невидимках». Тем временем друзья Ральфа ради шутки назвали одну из точек «мальчиком», а другую «девочкой». Так зародилась индустрия эротических видеоигр – самых древних на планете.

Со временем разработчики научились складывать из точек буквы. Однако развитию текстовых игр помешало то обстоятельство, что игроки не умели складывать из букв слова. Поэтому уже в 1980 году компания On-Line Systems (ныне Sierra), выпустив игру Mystery House, практически закрыла эру текстовых приключений и начала эпоху приключений графических.

Пионером в развитии домашних консолей и игровых автоматов стала компания Atari. Начав с одного автомата Pong, уже к 1982 году Atari производила картриджи в таком количестве, что ими можно было заполнить огромный карьер в пустыне Нью-Мексико. Что и было сделано. В середине девяностых годов XX века неизвестным разработчиком было совершено очень важное открытие: персонажи, сыгранные плохими актёрами, гораздо больше походили на людей, чем персонажи, нарисованные плохими художниками. Кроме того, видеоролики несли другую очень важную функцию – занимали место на широко распространявшихся тогда компакт-дисках (CD-ROM). Немудрено, что компания Sony, принимавшая живейшее участие в разработке стандарта Red Book, используемого для записи CD-ROM, без проблем смогла занять лидирующее место среди производителей электронных развлечений – ведь только в штаб-квартире Sony стоял пишущий CD-привод.

Затмить по популярности игры с живым видео смогли только шутеры с видом от первого лица. Вначале разработчики из компании id Software тоже хотели снять видео, но из актёров у них под рукой оказалась только бензопила Eager Beaver. Выбор главной роли предопределил фабулу творения, позже названного Doom, и развитие американской игровой индустрии на ближайшие 15 лет.



Бензопила Eager Beaver, главная героиня сериала Doom.



Нолан Бушнелл, основатель компании Atari, создатель Pong.

Уилл Райт (Will Wright)

У знаменитого дизайнера Уилла Райта все его знаковые игры получились случайно. Однажды он работал в редакторе вертолетного симулятора и вдруг понял, что создавать игрушечный городок ему интереснее, чем летать по нему на вертолете. Так появилась SimCity. Потом Райт работал над игрой, в которой нужно было заниматься дизайном домов. Чтобы проверить, насколько качественным получился дом, Райт придумал впускать в него «комиссию» виртуальных человечков. Вскоре Райт осознал, что наблюдать за человечками ему интереснее, чем строить домики. Так появилась The Sims.

Спустя несколько лет Райт кушал суп, и ему попалась какая-то странная мука... Так родилась идея игры Spore.



Роберта Вильямс (справа) – создатель первой игры в жанре Graphic Adventure.

«Важнейшая задача цивилизации – научить человека мыслить».

(Томас Алва Эдисон)

«Согласен!»

(Сиг Мейер)

Япония



Когда консоль Wii еще называлась Revolution, ее пульт получил неуклюжее прозвище «ревмопад». Болезненные ощущения, возникающие при продолжительном пользовании пультом, отстроили «ревматизм».

**«То, что радует сердце:
Прекрасное изображение женщины на свитке в сопро-
вождении многих искусно написанных слов».**
(Сэй Сенагон, первая игровая пиарщица)

В 1945 году, после просмотра фильма «Кинг-Конг», министерство обороны Японии всерьёз озабочилось защитой страны от огромных американских горилл и динозавров.

Однако ни Кинг-Конг, ни Годзилла на Японию так и не напали, а в стране в восемидесятые годы XX века случился кризис перепроизводства гигантских роботов. Бесполезные боевые машины заняли всё свободное пространство на довольно маленьких Японских островах, так что простым гражданам приходилось ютиться в картонных коробках, буквально на головах друг у друга. К счастью, изобретателю Гунпэю Йокко пришла идея переработать железных воинов на игровые консоли. Так появились приставки Famicom (1983) и Super Famicom (1990).

Благодаря военным технологиям эти развлекательные системы оказались очень надёжными и продолжали работать даже после того, как разозлённые игроки бросали их об стену. Это позволяло разработчикам особо не заботиться о качестве игр – требовалось лишь обеспечить прочность носителя. Единственным недостатком игровых картриджей Famicom была необходимость постоянно дуть в них, чтобы они зарабатывали. Это происходило потому, что картриджи производились по конверсии из губных гармоник. Несколько тонн этих музыкальных инструментов в Японию по ошибке прислали из Германии во время Второй мировой войны вместо нескольких сотен авиабомб. Из-за этого Японии пришлось использовать камикадзе вместо обычных бомбардировщиков и проиграть войну.

Узнав о том, что в поражении Страны восходящего солнца косвенно виноваты комплектующие к консолям, семейством Famicom заинтересовался даже бывший враг Японии, США. В Америке приставки получили названия Nintendo Entertainment System (NES) и Super NES (SNES) соответственно. Именно американцы установили, что NES выдерживает 8 ударов бейсбольной битой, а SNES – целых 16. Отсюда пошла традиция делить приставки на восьми- и шестнадцатибитные.

Американские версии консолей от Nintendo комплектовались пси-передатчиком, внушавшим покупателям идеи о превосходстве японской расы. Неудивительно, что уже в начале девяностых годов молодёжь США полюбила аниме и начала пользоваться словами-паразитами «кавай», «бака» и «гомен наасай».

В общем, всё шло хорошо, пока в дело не пошли лазерные глаза роботов, на базе которых была создана приставка Virtual Boy (1995). Многие покупатели этого стереоскопического устройства быстро лишились зрения. К счастью, один из пользователей догадался, что в жидкокристаллические глаза можно не смотреть, а тыкать гвоздиком. Так появилась Nintendo DS (2004). Постепенно совершенствуя гвоздик, дизайнеры Nintendo создали вначале пластиковый стилус, потом удлинённый пластиковый стилус (им была оборудована модификация DS Lite), а потом утолщённый стилус с гироскопом и инфракрасным сенсором. Играли им на Nintendo DS оказалось уже совершенно невозможно, так что для этого странного контроллера была создана приставка с не менее странным названием Wii. По легенде, оно возникло, когда один из продюсеров Nintendo набрал DS на русской клавиатуре, не переключив кодировку, а потом попытался протранскрибировать эти две буквы в латиницу.

К середине 2008 года набор движений, которые можно было совершать с помощью контроллера Wii, был полностью исчерпан, и консоль погрузилась в пучину забвения.



Версия Super Mario, выпущенная Nintendo для ворсовых ковров в 1990 году, – единственная, в которой Марио ездил на лошади.



Марио (слева) и Луиджи (справа), создатели Сигеру Миямото (в центре).

В начале XXI века Соник впал в ежиную старость и стушевался за спинами своих более молодых друзей и родственников.



Японские игры

Одна из первых игр для NES, Donkey Kong, была создана под влиянием уже упомянутого фильма о Кинг-Конге. Игра в общем повторяла сюжет фильма, только герой-капитан был заменён на плотника, а туземные динозавры – на бочки. Первоначально героя звали Jumpman (от английского «прыгающий человек»), но в последующих играх он получил имя Марио, от японского «маруй» – «круглый». Марио был весьма крупного телосложения, это и определило его дальнейший успех среди далеко не худеньких американских геймеров. В 1996 году на японскую индустрию видеоигр чуть было не обрушился кризис, связанный с исчерпанием запасов губных гармоник. К счастью, местные сейсмологи, поставив рекорд по глубине бурения, неожиданно наткнулись на захоронение картриджей к консоли Atari 2600 с играми E.T. и Pac-Man. После небольшой модификации картриджи были адаптированы для работы с Nintendo 64 и выпущены под названиями Super Mario 64 и Legend of Zelda: Ocarina of Time. Единственным серьёзным соперником компании Nintendo долгое время была корпорация Sega. Созданный гениальным дизайнером Юдзи Накой ёж Соник был значительно быстрее и синеё Марио, чем и снискал себе народную любовь. Нака не учёл одного – малого срока жизни ежей. И если в 1991 году Соник ещё бодро прыгал и бегал, то в начале XXI века впал в ежиную старость, резко сбавил обороты

и стушевался за спинами своих более молодых друзей и родственников – таких как афробоёж Shadow. В 2007 году стало окончательно ясно, что дни Соника сочтены. Именно тогда вышла Mario & Sonic at the Olympic Games, где Соник соревновался в беге с Марио – и не всегда выигрывал.

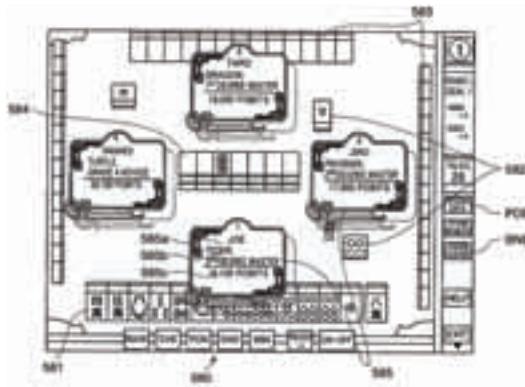
В Японии также зародился жанр консольных ролевых игр. Его становление происходило, как это ни парадоксально, исключительно благодаря несовершенству платформ, на которых выходили игры. Так, NES не могла отображать на карте одновременно и героев, и монстров – поэтому бои с врагами в вышедшей в 1987 году Final Fantasy происходили случайным образом и на отдельном экране. Техническое ограничение было принято за дизайнерский замысел – и продержалось в сериале до самой Final Fantasy X, выпущенной на гораздо более мощной PlayStation 2 в 2001 году. Точно так же нехватка пикселей (а позже – полигонов), отводимых на изображение персонажей игры, заставляла художников и модельеров придавать героям гротескные черты, чтобы они хоть как-то отличались от рядовых обитателей фантастических вселенных. Позже эти ограничения исчезли, однако мода на протагонистов с огромными мечами и странными причёсками, а также героинь с непомерно большой грудью почему-то осталась.

Задания для самостоятельной работы:

1. Расшифруйте сообщения о превосходстве японской расы, скрытые в игре Super Mario Brothers.
2. Перечислите всех персонажей игр, пострадавших при переезде в Японию.

Таблица 1. Как образуются названия игр для консолей от Nintendo

Консоль	Название	Примеры
NES	Обычно содержит слово Mario	Mario Bros. Dr. Mario Mario's Time Machine
SNES	Super <название игры предыдущего поколения>	Super Mario Bros. Super Metroid Super Double Dragon
Nintendo 64	<название игры предыдущего поколения> 64	Super Mario 64 Dr. Mario 64 Star Fox 64
Game Boy Advance	<название игры предыдущего поколения> Advance	Super Mario Advance Tekken Advance Mortal Kombat Advance
Nintendo DS	<название игры предыдущего поколения> DS	Super Mario 64 DS Tetris DS Harvest Moon DS



Space Infidels
(Персия, 1380 г.)



Ближний Восток



Индийская версия Resident Evil, где герой танцевал и пел с зомби, была локализована на Запад под названием Michael Jackson's Moonwalker.

«Если ваши игры согласны с Кораном, то они излишни. Если же ваши игры не согласны с Кораном, то они вредны. Поэтому ваши игры следуют уничтожить».
(Калиф Омар)

Развитию игровой индустрии и культуры в странах Ближнего Востока мешали местные законы. Коран запрещал изображать людей и животных, поэтому до изобретения «тетриса» бедным арабам приходилось довольствоваться игрой Space Infidels.

Впрочем, революция все же случилась. Первые нелегальные копии китайского «тетриса» завезли в Египет бедуины-кочевники. Пластмассовые «кирпичики» заложили для объема в денежную «куклу», которой рассчитались с бедуинами израильские мафиози. Они как раз купили у кочевников партию «живого товара» – первых туристок из стран бывшего социалистического лагеря, потерявшихся в песках африканских пустынь по дороге к пляжу. Долгое время никто из бедуинов не знал, что делать с загадочными кусками пласти массы, пока кто-то из них не применил батарейку на задний отсек тетриса. Но и после этого довольно долго никто не умел правильно пользоваться. Ими пытались освещать шатры, их использовали как инструмент для гадания о судьбе. Так продолжалось до тех пор, пока в пустыне не подобрали, вместо очередной туристки, молодого турецкого гастарбайтера, приехавшего в Египет строить отель для новых русских. Он случайно увидел работающий «тетрис» и чисто рефлекторно стал делать с кирпичами то, что умел лучше всего – собирать их в кучу. Так Ближний Восток узнал о том, что такое игры.

Жители арабских стран стали целенаправленно искать информацию, и постепенно правда выплыла наружу. Тогда они так обиделись, что тут же эмигрировали в Европу.

Так в европейских странах возникла этнокультурная проблема переселенцев. Тем временем, выходцы из арабских стран принялись осуществлять свои давние мечты – делать то, что раньше было нельзя, привнося в обычные жанры восточный колорит. Так, братья Йерли, выходцы из Турции, живущие в Германии, основали компанию Crytek и сделали курортно-туристический симулятор Far Cry, спешно загримированный под шутер, дабы хоть как-то вписаться в требования рынка.

Турецкое правительство поняло, какие выгоды это сулит, и спонсировало производство проекта Kabus 22 (2007) – патриотического клона Resident Evil. Под личиной апокалиптического боевика скрывался, фактически, путеводитель по Стамбулу, где происходило действие игры.

Революция произошла, когда бедуины-кочевники завезли в Египет первые нелегальные копии китайского «тетриса».



Тиранинг (Ravener) и зерг (Hydralisk).

Европа

Германия

По строгим немецким законам, в стране нельзя открыто продавать игры, в которых убивают людей или льется красная кровь. Несмотря на это, германская игropромышленность славится прежде всего не боевиками про роботов с зелёной кровью, а неторопливыми градостроительными стратегиями.

Франция

Главными игроразрабатывающими компаниями Франции были Cryo Interactive Entertainment и Ubi Soft. Разница между ними заключалась в том, что Cryo выпустила красивые неиграбельные проекты, а Ubi Soft – красивые играбельные. В 2003 году Cryo закрылась, а Ubi Soft сменила название на Ubisoft и стала выпускать игры по мотивам романов Тома Клэнси.

В 2005 году компания Nintendo обвинила Ubisoft в плагиате. Объектом нападок стала игра Tom Clancy's King Kong. Японцы утверждали, что это тот же Donkey Kong, только с бочками, заменёнными на динозавров. Мишелю Анселю, главному дизайнеру игры, пришлось доказывать свою невиновность по старинному японскому обряду, отрубив своему герою Рэйману руки и ноги и скормив его кроликам.

История игр по мотивам вселенной Warhammer

В 1975 году англичане Иэн Ливингстон и Стив Джексон основали компанию Games Workshop, которая занималась производством настольных игр в двух вселенных: средневеково-фэнтезийной Warhammer, где люди сражались с эльфами и орками, и футуристической Warhammer 40000, где люди сражались с футуристическими эльфами, орками и инопланетянами-тиранидами, обладавшими коллективным разумом. Немудрено, что авторы видеоигр то и дело создавали продукты, которые были подозрительно похожи на творчество Games Workshop. Так, в 1994 году компания Blizzard выпускает стратегию Warcraft: Orcs & Humans про войну орков с людьми. Однако Games Workshop промолчала, потому что сама же позаимствовала орков у Толкиена.

Blizzard обрадовалась и в 1995 году выпустила вторую серию Warcraft, а потом футуристическую StarCraft, где люди воевали с инопланетянами-зергами, обладавшими коллективным разумом. Однако Games Workshop промолчала, потому что сама же придумала тиранидов по образцу «чужих» из одноимённого фильма. Кроме того, Games Workshop создала спортивный настольный проект Blood Bowl, в котором люди, орки и эльфы играли в американский футбол. В 2004 году Cyanide Studios выпускает игру Chaos League, где люди, орки и эльфы играли в американский футбол. Функционеры Games Workshop не выдержали, поймали разработчиков из Cyanide и заставили их играть в футбол с орками, а тех, кто выжил, – делать игру по мотивам Blood Bowl.

В 1996 году компания Blizzard решает создать походовую ролевую фэнтези-игру, непохожую на Warhammer. Однако при первом запуске движка на компьютере заклинило кнопку «пробел», отвечающую за переход хода. Несмотря на это, игра работала довольно шустро, так что решили так и оставить. Назвали её Diablo, в честь машины Lamborghini Diablo, которую автор хотел купить себе на деньги, вырученные от продажи игры.

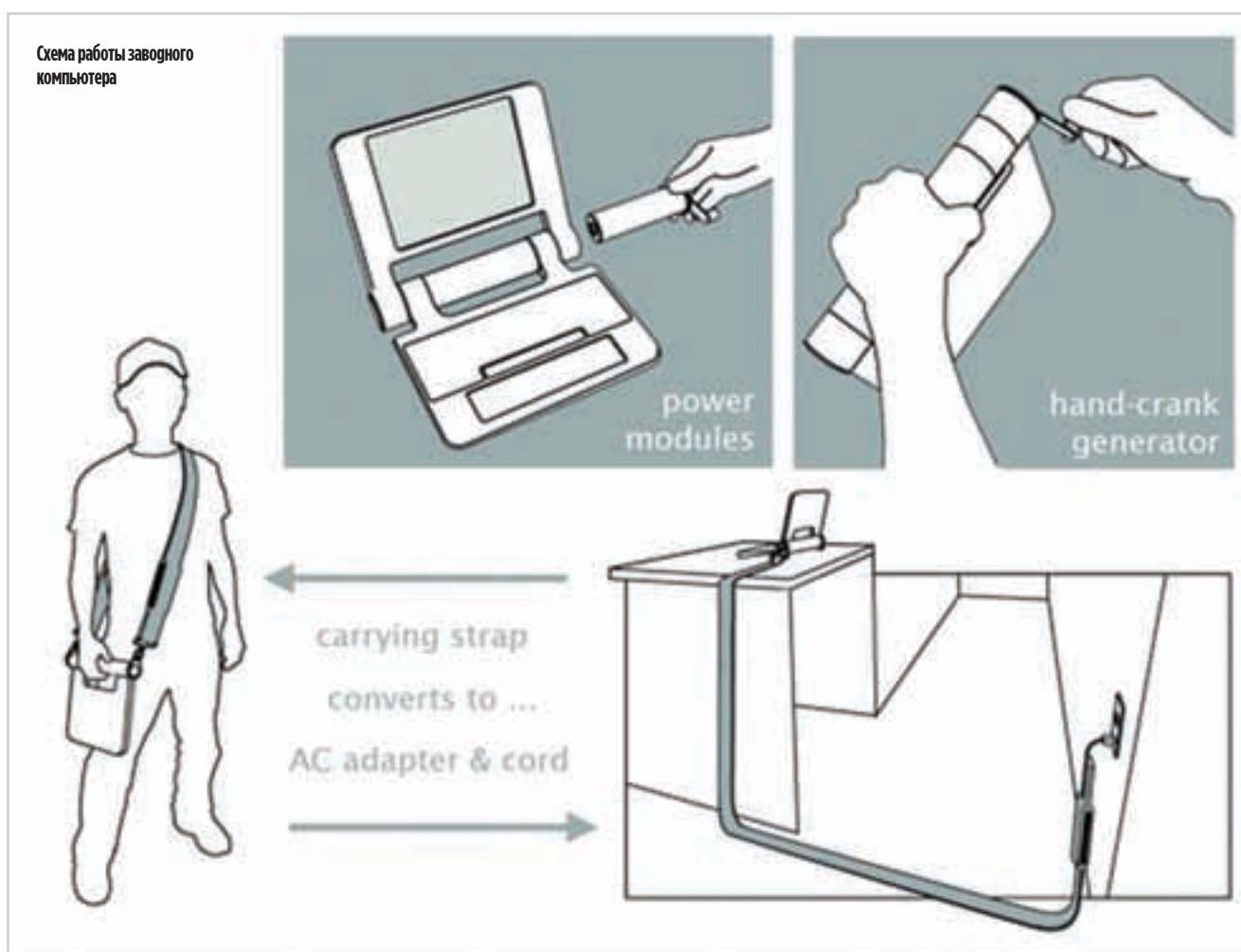


Россия

- «Тетрис» (1987)
- «Петъка и Василий Иванович спасают галактику» (1998)
- «Вангеры» (1998)
- «Петъка и Василий Иванович 2» (1999)
- «Петъка 3» (2001)
- «Космические рейнджеры» (2002)
- «Петъка 4» (2003)
- «Петъка 5» (2004)
- «Петъка 6» (2005)
- «Петъка 7» (2006)
- «Петъка VIII» (2007)

Задания для самостоятельной работы:

1. Создайте игру по мотивам вселенной Warhammer. Выиграйте тяжбу с компанией Games Workshop.
2. Посмотрите на изображения гидравлиса из StarCraft и тиранида из Warhammer 40000. Укажите черты сходства и различия.



Задание для самостоятельной работы:

1. Найдите зависимость между номером игры про Петъку и годом, в который она была выпущена.
2. Дополните этот список.

В наше время девелоперские студии активно осваивают Чёрный континент. Африка – непочатый край аутсорсинга. Местные жители готовы работать за кусок хлеба и нутром чуют популярную гангстерско-рэпперскую тематику. Армия чернокожих программистов, вооружённых заводными компьютерами, может стать серьёзной угрозой для разработчиков сил всех стран. Падут ли Европа и США перед нашествием с жаркого юга? Будущее покажет. ☐



Фото: Андрей Концевич.

Сергей Григорович нарисовал первую эмблему своей будущей компании в возрасте 15 лет, в 1993 году. В 1995 – официально зарегистрировал компанию и начал свое дело. Тогда GSC знал лишь очень узкий круг людей...

Сейчас GSC Game World – одна из ведущих игровых компаний на территории бывшего Советского Союза. Студия, подавившая нам «Казаков» и S.T.A.L.K.E.R., не думает останавливаться на достигнутом и всерьез готовит экспансию на рынок консолей следующего поколения. Лицензии на разработку игр для Nintendo Wii и Xbox 360 уже получены. На очереди – получение devkit PlayStation 3. Не забывают в GSC и о «роботных» PC, на которые уже совсем скоро придет «Чистое небо». И это лишь вершина айсберга. Планов идей у студии за вот уже двенадцать лет существования отнюдь не убавилось, напротив, компания, как ее президент, полна творческого задора и готова к новым свершениям.

Интервью с Сергеем Григоровичем (GSC Game World)

Приветствуем, Сергей! Представьтесь, пожалуйста, нашим читателям.

Здоровеньки булы! Живу и работаю в Киеве на Украине. Мне 29 лет. Родился я в Киеве, но первые три года жил у бабушки в Донецке, а дальше – в столице.

А во что любили играть, когда были маленьким? Кем хотели стать?

Любил все подвижные виды спорта, особенно настольный теннис. По поводу будущего призвания было две мечты: клоун и космонавт. Космонавтом решил стать сразу, а клоуном... Когда мы с мамой были в цирке, показывали разных зверей, трюки – все хлопали, но когда вдруг появился на канате и спустился на сцену клоун – зал пришел в полный восторга. Тогда сразу же и сформировалась вторая мечта.

Расскажите о своем образовании.

Я знаю, что вы забросили университет. К моменту окончания школы я был уже довольно успешным бизнесменом: занимался переводом иностранных игр на русский язык, потом создавал обучающие программы, энциклопедии по истории, географии, садоводству... Поступил в политех. Прочитался на радиотехническом факультете ровно до первой сессии (бизнес отнимал почти все время и учиться было некогда).

На следующий год я поступил в Международный научно-технический университет на «менеджмент-маркетинг». Решил, что мне это что-то даст. Было интересно первые три месяца, а потом стало ясно: всё это ерунда. Всё – теория. Практика – совсем другое. Тогда я пришел к выводу: человек должен учиться до тех пор, пока не найдет себя в жизни. Дальше это даже вредно.

Как вы попали в игровую индустрию? С чего начинали? Насколько я знаю, это долгая и непростая история.

Началось все с того, что мои родители, спасая деньги со сберегательной книжки, приобрели компьютер (папа работал наладчиком аппаратуры на военном заводе радиоэлектроники, а мама – журналистом). Как сейчас помню, мама, жалея денег и не понимая, что происходит, стоит вся в слезах, а папа ей говорит: «Так надо». (Смеется.) Мы с папой и братом так увлеклись компьютерными играми, что со временем у нас накопилось их довольно много. Я обменивался дискетами с друзьями-знакомыми.

Однажды поехал на радиорынок за дискетой, на которой было бы пятьдесят игр. Купиши такую – и поиски новых игрушек можно было бы приостановить. Но я нашел только два торговых места, в которых продавалось такие дискеты, причем стоили они 70 рублей,

а игры на них встречались только старые. У меня же были такие игрушки, которые на рынке не попадались. Я понял: у меня есть то, чего нет ни у кого, а значит – на этом можно зарабатывать. Так возникло уникальное коммерческое предложение. (Смеется.) Взял взаймы у своего товарища, Антона Большакова, ныне второго человека в компании, 200 рублей, которые ему подарила мама на день рождения. Добавил немногого своих сбережений и купил пачку дискет. Двусторонние дискеты тогда стоили 500 рублей. А я умудрился купить бракованные односторонние буквально за копейки, да еще и отформатировал их так, что по объему они не отличались от двусторонних. Так я начал записывать игры на дискеты и продавать их на радиорынке. За один день я продал около 10 дискет и принес домой 350 рублей. Со временем бизнес этот себя изжил и я понял, что пора придумывать что-то новое.

Еще на уроках программирования в лицее я понял, что наши компьютерные программы ничем не хуже западных. Взять, к примеру, западную программу Norton Commander и Volkov Commander, которую написал выходец из бывшего Союза. Последняя программа намного лучше ее заграничного аналога, и пользовалась огромной популярностью во всем мире. Я решил, что надо разрабатывать



что-то свое и продавать за границу. Осталось только это «что-то» разработать и для начала попробовать продавать на нашем рынке. Собственную компанию я зарегистрировал в 16 лет.

❓ Мы знаем, что студия начинала с локализации зарубежных проектов. Что это вам дало, какие были ощущения от дел того времени?

Время было больших перемен – наше время. Первую локализацию я сделал сам за ночь дома и решил, что нужно найти издателя. Для этого поехал в Москву. Привез сначала одному издателю (сейчас он в пятёрке лучших издателей в России), тот отказался покупать. Я поехал к другому издателю, который тоже сейчас в «топ-5». Он купил. С этого времени мы начали активно заниматься локализациями. Наш собственный рекорд – 26 игр за месяц. Такой опыт работы дал возможность на маленьких проектах обучиться управлению проектами, которые длились от одного дня до полугода. Это была хорошая школа, позволившая взяться за создание гиганта.

❓ Вспомним Warcraft 2000... знаменитый показ продюсеру из Blizzard вашей технологической демки...^{*} все это – уже история. А как лично вы оцениваете ту самую игру, что могло бы быть, пойди Blizzard на контакт, что случилось на самом деле?

Я думаю, мы бы сделали Warcraft 3, который выглядел бы, как «Казаки» – огромное количество орков и так далее. То, что сейчас видим в StarCraft 2. Конечно же, концепт был бы их, они контролировали бы разработку. Я не верю, что они не пошли бы на использование технологических преимуществ движка,

который был лучшим на то время. Получился бы CossacksCraft.

❓ Что для вас значит GSC Game World? Чем была студия в начале творческого пути и чем она является для вас сейчас?

Значение не изменилось, вначале и сейчас. Создавал и создаю свой мир, который работает по моим законам и развивается в направлениях, которые считаю интересными. Раньше было много проб, ошибок. Сейчас их намного меньше.

❓ А чем вы сейчас занимаетесь в студии?

До недавнего момента – изданием, продюсированием, тестированием (очень нравится), бизнес-частью, PR, новыми направлениями. Последний проект, в котором я непосредственно что-то писал, – «Герои уничтоженных империй».

❓ А вы сами играете в компьютерные игры? Что нравится?

Сейчас играю в приставочные. Очень понравился Gears of War, интересуюсь Crysis.

❓ Как оцениваете будущее игровой индустрии на Украине и в целом на просторах бывшего СССР?

Будущее оцениваю пессимистично. Думаю, на рынке останется пара компаний-разработчиков, которые будут делать мегахиты, популярные не только у нас, но и на Западе. Компании двинутся на приставки, потому что стоимость разработки выросла до колоссальных размеров, а значит, отечественные разработчики будут делать проекты, больше ориентированные на западный рынок, нежели на отечественный. В России я в ближай-

шие 3-4 года не верю в приход приставок. Наш рынок все меньше хочет воспринимать плохие продукты. Остается либо делать идеальные проекты, либо разбегаться. Безупречное качество уже стоит очень дорого. Считаю невозможным появление новых команд, создающих большие PC-проекты, либо консольные. Разве что в казуальной отрасли.

❓ Расскажите немного о студии. Как налажена работа, как коллектив (мы знаем, что многие говорят на родном русском), какая атмосфера?

Действительно, все говорят по-русски. Атмосфера умеренная, последнее время даже дружеская, естественно – творческая. Не сказать, что мы «как большая семья», но уж точно место, где можно себя в полной мере реализовать. По-моему, для творческого коллектива работа налажена на «4». Если сравнивать с банковской системой, это будет «тройка».

❓ Многие отечественные студии потихоньку перебираются на консоли. Планирует ли GSC Game World заниматься приставочными играми? А как вы лично относитесь к консолям как игровым платформам?

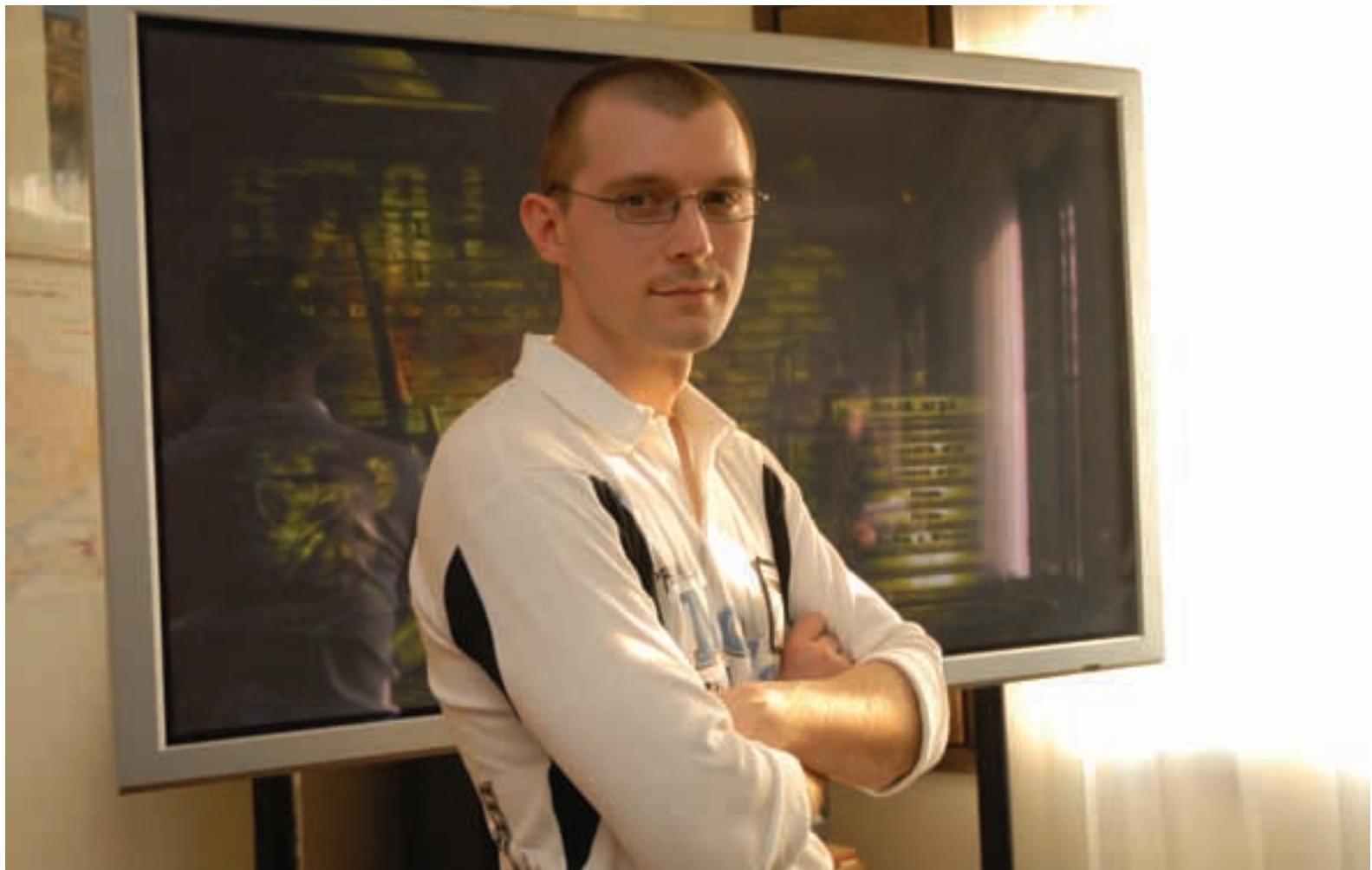
Отношусь – плохо, но они позволяют зарабатывать. По-прежнему считаю, что лучшая платформа для реализации идей – PC. Мы планируем и занимаемся консолями, а именно Xbox 360. Буквально месяц назад получили devkit Nintendo Wii. На Wii планируем «попсовый», но большой проект, так как вся концепция Wii нацелена на массовую аудиторию. Сейчас работаем над получением «наборов разработчика» для PS3.



**PROFILE
Сергей Григорович**

1. Полное имя: Григорович Сергей Константинович
2. Дата рождения: 18.04.1978
3. Никнейм: -GSC-
4. Специализируется: во всем – от руководства проектом до тестирования
5. Работал над: всеми проектами GSC Game World
6. Последняя впечатлившая игра: Gears of War (Xbox 360)
7. Обычно одет: джинсы, кроссовки, футболка
8. По жизни любит: играть, устрицы, физ-нагрузку, Сашу, Женю (сыновья), кино, ощущение победы, скорость во всем
9. Не любит: нечестность, подлость, таクстиков
10. Девиз: справедливость и труг все перетрут!

* В 1999 году на выставке Millia GSC Game World представила продюсерам Blizzard свой взгляд на дальнейшее развитие серии Warcraft. У украинцев был собственный, очень мощный на то время движок. Однако американцам не понравилось то, что их наработки были использованы без спросу. Сотрудничество, к сожалению, не сложилось.



Сейчас наши главные усилия сосредоточены на создании приквела «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо». Планируем обратно вернуть то, что было урезано западными продюсерами к выходу «Сталкера».

Один день из жизни GSC

У меня нет типичного рабочего дня, всегда все по-разному. Могу проснуться в 12 дня, часто бывает, что и не ложился. Утро начинаю, выпивая от одного до двух литров Pepsi: это легко усваиваемый углевод + кофеин. После Pepsi могу эффективно начать работу, независимо от того, сколько спал, ел и так далее. Дальше может быть все что угодно, начиная от переговоров с американцами (смещены день-ночь), заканчивая разгребанием переписки. Поэтому свой график формирую ежедневно.

Хотели бы вы экranизировать «Сталкера», «Казаков» или, быть может, Venom или Heroes of the Annihilation Empires? Есть ли какие движения в эту сторону? Быть может, это будет первая экранизация компьютерной игры на постсоветском пространстве?

Venom или «Героев» я не могу назвать популярными – оба проекта оказались убыточными. Venom не очень хорошо продавался, а «Герои уничтоженных империй» ушли в минус из-за огромных затрат. К примеру, один из пяти видеороликов обошелся в \$250 тыс. – дороже минуты фильма «Властелин Колец».

По «Казакам». Тематика нам не принадлежит – это фактически история. И хотя у «Казаков» громадная популярность, тяжело будет людей, которые в нее играют, вытащить на аналогичный фильм. Касательно «Сталкера». Как кинопроект – это очень интересно. Сейчас я занимаюсь продюсированием начального этапа, хотел бы, чтоб фильм был направлен на отечественную аудиторию, так как продажи в СНГ уже перевалили за 700 тысяч копий и идут к миллиону. Но, возможно, проект для наших зрителей не получится – после того, как мы заняли первые места в чартах в Европе и США, к нам обратились, соответственно, европейские и американские инвесторы, которые хотят сделать международный фильм. Это, конечно, всего лишь мои рассуждения на тему популяризации темы и бренда, но как только все срастется и будет подписано, мы сразу же выпустим официальный анонс.

Чем занимаешься в студии в свободное время?

Как я уже упоминал, не могу сказать, что мы – огромная семья, поэтому мы не форсируем программы занятия личного времени сотрудниками. Я сторонник восемичасового рабочего дня, остальное время нужно проводить, занимаясь другим видом деятельности, не в здании компании и не в трудовом коллективе. Мозгу необходимо переключаться, заниматься чем-то иным, отдыхать. Этот принцип касается 90% сотрудников.

Рождение компьютерной игры – всегда Событие для разработчиков. Выход, а тем более столь долго ожидаемой и желанной, как «Сталкер» – Событие в кубе. Расскажите, пожалуйста, об эмоциях и мыслях, оставшихся после релиза S.T.A.L.K.E.R.

Боже ж мой, сколько « капусты»!!! Шутка. Когда заканчиваешь что-то большое – это облегчение. Даже когда для всех – это светлое, для нас это кропотливая работа. За эти 6 лет было все: и светлые идеи, которые приятно не дают спать по ночам, и трудноперевариваемые рабочие будни в режимах «военного времени» (в нашей компании это означает – работа с утра до ночи, отдых – сон; используется при сдаче проекта или контрольных этапов), это и звездное ощущение: «мы – лучшие и конкурируем с лучшими разработчиками индустрии»; и проблемы внутри компании с персоналом – не сданный на лицензирование код и суды с сотрудниками; и награды на мировых выставках – лучшей компании-разработчику,

за лучшую игру; и негативные отзывы игроков и личные угрозы на форумах; и потрясающие контракты с гигантскими процентами роялти; и тяжбы с компаниями за бренд и проект. Все это было за срок почти в 7 лет. У меня тем временем родилось двое детей, один из них пошел в школу. Но это было намного проще, чем прекрасные роды проекта, которые можно описать в целой книге, рамок интервью для этого явно недостаточно.

Приоткройте тайну, что планируется в ближайшее время, как будет развиваться вселенная «Сталкера». Сейчас наши главные усилия сосредоточены на создании приквела «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо». Планируем вернуть обратно то, что было урезано западными продюсерами к выходу «Сталкера». Что же касается планов развития бренда и других проектов – следите за нашими анонсами. Думаю, это тема для будущих бесед.

Над чем хотите поработать в будущем? Над жанром MMO, не в отношении S.T.A.L.K.E.R., и не в фэнтези, конечно же.

А кем вы видите себя через много лет? Приятным и жизнерадостным старичком, который все еще востребован и популярен в индустрии развлечений. Как, например, в кинематографе Михалков или Вуди Аллен.

Спасибо большое за ответы, Сергей! ☺

SHADOW GROUNDS SURVIVOR

МИЛЛИОНЫ ЧУЖИХ

ТРОЕ ЛЮДЕЙ...

Реклама



ShadowGrounds Survivor © 2007 Techland. All rights reserved. © 2007 Frozenbyte. All rights reserved.
© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссофт-Медиа». Все права защищены.
www.лазовйт.мн. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; отдел@лазовйт.мн.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@лазовйт.мн.
а также на форуме сайта «Руссофт-М»: www.лазовйт.мн/forum/

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.



«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



«Серый» импорт

Под таким грипом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продолжающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в <http://www.gamepost.ru>), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
go 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетво- рительно	Advent Rising, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life: Il-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).

Тема номера	
The Simpsons Game	18

Хит!	
Folklore	84
Hellgate: London	88
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	92

Обзор	
Need for Speed ProStreet	96
Metal Gear Solid: Portable Ops Plus	100
Chronos Twin	102
Big Brain Academy: Wii Degree	103
Pro Evolution Soccer 2008	104
Не время для драконов	106
Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations	108
Silent Hill: Origins	110
Blazing Angels: Secret Missions of WWII	112
Drawn to Life	114
The Sims 2: Castaway	116
Dead Head Fred	118
Gears of War (PC)	120
Ониблэйд	122
Cleopatra: A Queen's Destiny	124
SWAT: Target Liberty	126

Дайджест	
Лучшие игры на русском	128



Запад vs Восток
Демократия vs Нефть
M1 ABRAMS VS T-72

WARGAME



ВОЙНА КАК (ПОСЛЕДНИЙ) АРГУМЕНТ



© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
www.russabit.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 987-15-81; office@russabit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-02-85, e-mail: support@russabit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russabit-m.ru/forum/.

ХИТ!

FOLKLORE

FOLKLORE

ГДЕ-ТО НА ПОБЕРЕЖЬЕ ИРЛАНДИИ ПРИТАИЛАСЬ МАЛЕНЬКАЯ ДЕРЕВУШКА ДУЛИН,
У ЖИТЕЛЕЙ КОТОРОЙ НАЙДЕТСЯ НЕМАЛО ЛЕДЕНЯЩИХ КРОВЬ СЕКРЕТОВ...

ОТЛИЧНО



ИНФОРМАЦИЯ

- ▣ ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
- ▣ ЖАНР: action.role-playing.fantasy
- ▣ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
- ▣ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЮТОР: «Софт Клаб»
- ▣ РАЗРАБОТЧИК: Game Republic
- ▣ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▣ ОНЛАЙН: www.us.playstation.com/folklore



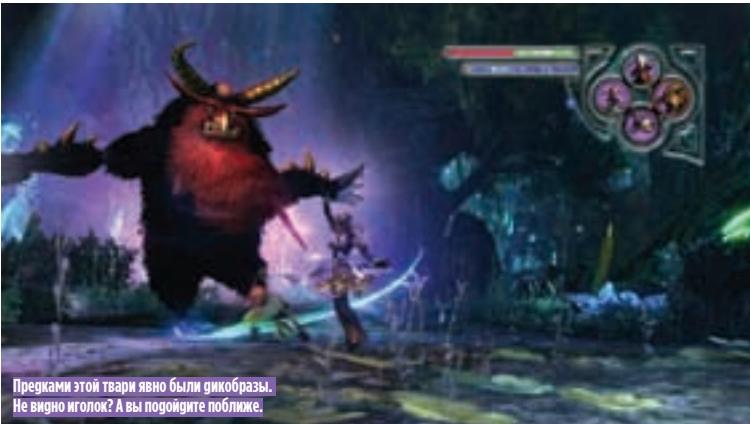
▣ Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ВЕРДИКТ
8.5

ПЛЮСЫ +
Интересная боевая система, увлекательный детективный сюжет, удачное графическое исполнение и приятная музыка.

МИНУСЫ -
Отвратительная озвучка, затянутые скучные сцены, шаблонные персонажи и не всегда приемлемая работа камеры.

РЕЗЮМЕ
Неожиданно увлекательная и интересная игра – с оригинальной боевой системой, премиальной графикой и любопытным сюжетом.



Oх уж эти сказочки, ох уж эти сказочники... Всегда найдут повод заморочить голову нормальному человеку, у которого, между прочим, и без гномов с эльфами забот хватает! Но нет, потусторонним силам на это наплевать – свои интересы они ставят превыше всего, без зазрения совести втягивая самых заурядных обывателей в свои волшебно-сказочные разборки. И ладно бы потрудились объяснить несчастным, что к чему – не тут-то было. Наоборот, стараются запутать, сбить с толку, обмануть, а если получится – то и бросить в самый неподходящий момент. Вот и попробуйте иметь с такими дело! Впрочем, на всякого хитреца найдется своя книжка со сказками. Добро и правда восторжествуют, вот только нужна ваша помощь – от первой и до последней страницы.

По обложке встречают

После красочно-нудных Genji некоторые из нас начали относиться к творчеству студии Game Republic с большим подозрением: а ну как непредсказуемые японцы опять подсунут что-нибудь не слишком съедобное, но тщательно замаскированное? И, признаюсь, большого энтузиазма Folklore понапачалу действительно не вызывала. Мол, заурядный клон Diablo, однако куда менее динамичный, с невнятной боевой системой и невероятно затянутым вступлением. Приятную музыку затмевала отвратительная озвучка главных героев, и даже графика казалась скучной и серой, несмотря на редкие вспышки спецэффектов там и сям. Смертный приговор, подпись, печать, привести в исполнение? Не так быстро – у авторов Folklore притащана пара козырных карт в рукаве, только выкладывать их почему-то никто не торопится. Признаемся сразу: пролог ужасен. И у многих именно пролог отбьет желание идти дальше – путано, скучно и шаблонно до зевоты. Девушка получает письмо от давним-давно умершей матери и сломя голову мчится на поиски родительницы – ну разве не

трогательно? Цинику-журналисту кто-то называет с просьбами о помощи – и циник-журналист отправляется спасать неизвестного, попутно сопровождая собственные действия едкими комментариями. Вступление Folklore выглядит неуклюжим подражанием популярным интерактивным ужастикам, вроде той же Silent Hill – и «разваливается» буквально на глазах. Но вслед за аннотацией принимаешься за первую главу, и волшебный, слегка страшноватый мир буквально оживает. Сюжет напомнил суп из надоедливых клише? Пусть так – тем не менее, он увлекателен, в меру запутан; в нем прекрасно уживаются элементы детективной истории, замешанной на убийствах, и мрачноватой, но вместе с тем захватывающей дух сказки, где сыпалось место и фея, и призракам. Графика навевала дрему? А вы прогуляйтесь по волшебному лесу, загляните в гости к повелителю эльфов или, например, проведите пару часов в некогда прекрасной, а ныне исковерканной войной Воркадии – даже среди обломков, в дыму пожаров и под стрекот пулепетов там есть на что посмотреть. Но главный аргумент Folklore – в своем роде уникальная боевая система, ради которой на знакомство с игрой не жалко потратить скучные часы свободного времени. Почему? А вот почему.

В страшных сказках гибнут люди...
Стоит лишь зазеваться в окрестных лабиринтах, и прощай любимая правая рука. Или нога, это уж как повезет. Монстры, от мала до велика, едва завидев кого-нибудь из недавних «скучных обывателей», немедленно бросаются в атаку... Тут-то вы и обнаружите, что оружием снабдить главных героев никто не захотел. Не самое приятное открытие, но отчаиваться все же рановато. Конечно, руки Эллен и Китса не привычны к топорам и копьям, да и с магией в классическом ее виде в мире Folklore никто не дружит. Зато ваши подопечные, в силу некоторых обстоятельств, обрели способность подчинять собственной воле души (или, как их здесь называют, карму) разношерстных



А вы
прогуляйтесь
по волшебному
лесу, загляните
в гости
к повелителю
эльфов...



Не сотвори себе фольклора...

Накануне запуска Folklore на территории Старого Света европейский офис Sony совместно со студией Game Republic организовал конкурс под названием Design a Folk. От участников требовалось как слегка богатую фантазию и придумать какого-нибудь нового обитателя Netherworld. За три недели, что выделили на проведение конкурса, его организаторы получили целый зоосад в картинках. Из всего этого был выбран зверь-победитель (лавры, понятное дело, достались художнику) – им стал Malion («Малев» в основном переводе), созданный британцем Джерфом Ридом. Лев на букву «М» вооружен острыми когтями и хвостом-булавой, а кроме того может травить противников ядовитыми спарами. Познакомиться со зверушкой поближе поклонники смогут в 2008 году, когда разработчики выпложат соответствующее обновление на сервера PlayStation Store.





Мертвые души

«Чем сильнее чудище, тем больше придется с ним возиться» – утверждение, многократно доказанное задолго до появления Folklore. Причем в данном случае серьезные противники тяжело рассасываются не только с жизнью, но и бессмертной душой. Рядовые негруги «те мрут пачками, их зоровья хватает лишь на пару ударов. Но не стоит ждать поборной уступчивости от страшного покрупнее. Во-первых, фольклорные «крестные отцы» имеют обыкновение разгуливать в компаниях многочисленной мелюзги. Во-вторых, они могут похвастать немалой жизнестойкостью – из таких походя душу не выколотишь. Да и с изъятием этой самой души предстоит попотеть, того и гляди слетит с крючка. Тут очень кстати пришелся встроенный гироскоп: именно с геймпадом предстоит побороться, то наклоняя его, уводя добычу в сторону, то подсекая, чтобы, в конце концов, сломить сопротивление жертвы. Особенно отчаянно сопротивляются боссы (они же Фольклоры) – видимо, знают цену душе и ни в какую не желают уступать.

чудищ: именно они станут героям и мечом, и щитом. Коли в путь вы отправляетесь совсем беззащитными, пару душ выдадут авансом – чтобы пребывание в иных реальностях не стало чересчур коротким и болезненным. Одна душа позволит нападать, другая защитит – пусть и не слишком хорошо. В дальнейшем сбор кармы проходит по вполне предсказуемой схеме. Увидев нечто когтистое, клыкастое и агрессивное, вы, не откладывая в долгий ящик, доказываете зверюге, что человек сильней любого тролля. Затем, зажав «R1», вцепляйтесь в драгоценную карму, и готово – в вашем распоряжении появляется новый спецприем, пользуйтесь на здоровье. Правда, необходимо уточнить – встречаенные монстры (и, соответственно, их боевой потенциал) отнюдь не равнозначны. Одни хороши в схватках на ближней дистанции, другие могут поработать артиллерией, третьи пригодятся, если нужно отразить нападение. При этом любая атака обходится в некоторое количество Magic Points – их запас легко отследить по синей шкале в правом верхнем углу экрана. Чем сильнее призываляемый монстр, тем затратнее его помочь, но и результат, как правило, оправдывает все расходы. К тому же, для восстановления MP и искать ничего не нужно – опустевшая шкала автоматически заполняется по прошествии нескольких секунд. Еще один важный момент: среди чудищ нет универсальных бойцов.

Даже заполучив в свой зверинец кого-нибудь огромного и непомерно сильного, вы рано или поздно встретите тварь, против которой уже опробованные средства не сработают, и волей-неволей устроите «чистку кадров». Стоит также помнить, что одновременно разрешается использовать лишь четырех подручных, по числу лицевых кнопок на контроллере. К счастью, для перестановки сил сложные манипуляции не требуются – достаточно нажать «L2», а дальше уже все понятно.

Налево пойдешь – направо попадешь

В Folklore, напомним, два героя – и маршрут у них, в целом, один и тот же. Это, впрочем, не означает, будто для полноценного знакомства с сюжетом достаточно довести до финала лишь одного. Наш вам совет: проходите каждую главу за Эллен, и за Китса, так гораздо интереснее. Во-первых, удается получить куда больше дополнительной информации, так как покровители у них разные, и задачи далеко не всегда совпадают. Во-вторых, играть за Эллен заметно проще: из девушки неплохой первоходец, тогда как переключаться на Китса есть смысл, уже имея представление о грядущих опасностях. Вдобавок, список доступных монстров для каждого из персонажей ощутимо различается: а вместе с ним нередко меняется и тактика. И, наконец, в отличие от Эллен, Китс умеет на короткое время превращаться в этакого сказочного супермена,

неуязвимого и очень сильного – самое то в схватках с боссами.

Вырванные страницы

К сожалению, далеко не все в Folklore разработчикам удалось вытащить на подобающий уровень. Скажем, упомянутая ранее озвучка так и остается гадкой от начала и до конца – хорошо хоть большинство диалогов представлены исключительно текстом. Сюжетные сцены (обычно в виде статичных, напоминающих комиксы иллюстраций) интересны содержанием, но отнюдь не формой – и в придачу на редкость тягомотны. Есть и другие странности. Например, камера: ею можно управлять в зоне боевых действий, но едва оказавшись на нейтральной территории, немедленно начинаешь скучать по утраченной возможности. Между тем предлагаемые по умолчанию ракурсы дают от идеальных.

Тут и сказке конец

Из Folklore получился сюрприз – ведь, по большому счету, от нее ничего и не ждали. Даже Sony не сочла нужным уделять проекту достаточно внимания и предпочла сосредоточить усилия рекламщиков и маркетологов на Heavenly Sword и новых приключениях Рэтчета и Клэнка. В итоге детище Game Republic едва ли может рассчитывать на выдающиеся продажи – но, по крайней мере, ценители хороших игр не должны ее пропустить. Потому что вам – центральным! – мы Folklore рекомендуем. Несмотря и вопреки. **С**

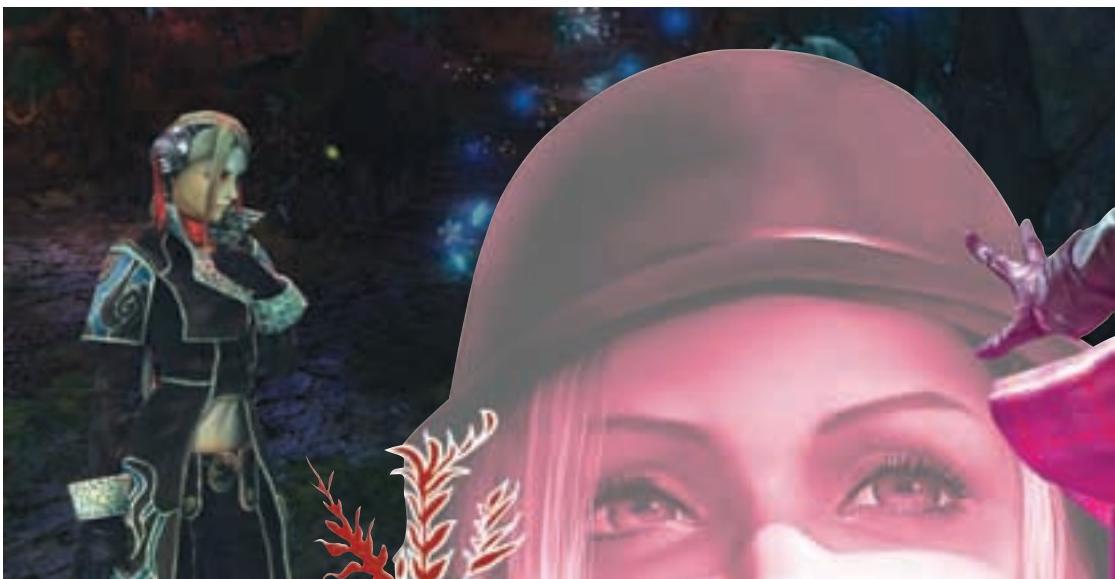




Огнемет против штыка – честно ли? Да! Если речь о вашей победе!

Книжная мудрость

На каждом из уровней вы можете найти специальный фолиант, где подробно описывается, как справиться с тем или иным противником. Правда, неизвестные доброхоты выдирали из этих книг все страницы – и вам обычно достается только обложка. Остальное придется искать – негостающие страницы запрятаны в укромных уголках, а без них далеко не всегда понятно, как укротить какого-нибудь рогатого ба-а-бу.



Сам себе сказочник

Для тех, кому достанет смелости показать всем вокруг «как надо», разработчики подготовили небольшой подарок – примитивный редактор уровней, с помощью которого можно создавать собственные подземелья, насыщая их монстрами, а после навеваясь в гости. Чудеса архитектурно-зоологической мысли даже разрешаются отправлять грузям, подключенным к PlayStation Network – пусть полюбуются, чем вы занимаетесь в свободное время. Не хотите возиться – не бега, уже сейчас в Сети выложены несколько бесплатных дополнений с новыми уровнями; пожить в мире Folklore позволяет долго – было бы желание.



Чистого неба над головой вам никто не обещал – и авиация у противника найдется.



Вытягивая сущу из одного недруга, не забывайте про остальных.

ХИТ!

HELLGATE: LONDON



ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА:
PC
- ЖАНР:
role-playing, action-RPG
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
- РАЗРАБОТЧИК:
Flagship Studios
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.8 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
тысячи
- ОНЛАЙН:
www.hellgatelondon.com



Автор:
Александр Каныгин
alexk@gameland.ru

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ

Интересные бои, горы оружия и брони, отличное древо развития для персонажей.

МИНУСЫ

Зеленая скука в архитектуре уровней, простенькие модели персонажей, обилие ошибок, непомерные системные требования.

РЕЗЮМЕ

Невозможно не пребежать еще по одному ма-а-алосенеко-му туннельчику. Идеальная игра, когда не хочется спешить, что-то делать и... думать. Берегите пальцы!



HELLGATE: LONDON

ОКАЗЫВАЕТСЯ, ЛЮДИ БУДУЩЕГО СТАНУТ ЖИТЬ И РАБОТАТЬ ПОД ЗЕМЛЕЙ. А В ТОННЕЛЯХ МЕТРО НАПЕРГОНКИ ЗАБЕГАЮТ СПАСИТЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.



Иногда рецензировать игру неимоверно сложно. Смотришь в экран: стреляешь, рубишь направо и налево, прыгаешь, хохоча, навстречу верной смерти. Потом, полный свежих впечатлений, запускаешь текстовый редактор и задумчиво помешиваешь кофе в чашке – вот сейчас нужные слова найдутся и лягут на виртуальную бумагу. Но тут накатывает послевкусие игры, на первый план выступают эмоции, перед глазами все еще маячит золотой меч, что выпал из карманов этого толстяка... и в редакцию отправляется вовсе не тот текст, который ты собирался написать. Умеют еще делать игры замедленного действия, ничего не скажешь. А теперь внимание: Дэвид Копперфильд не имеет от восторга, а на ваших глазах творится самая настоящая магия. Игра, полная недостатков и откровенных ляпов, умело прикидывается привлекательным РПГ-шутером, навевает воспоминания о Diablo и Titan Quest, а потом получает хорошую оценку и заслуженную похвалу автора. Скептики могут проверить это необъяснимое явление на себе. Установите Hellgate: London и проведите с ней хоть пару часов. Ну как?

В сером Лондоне

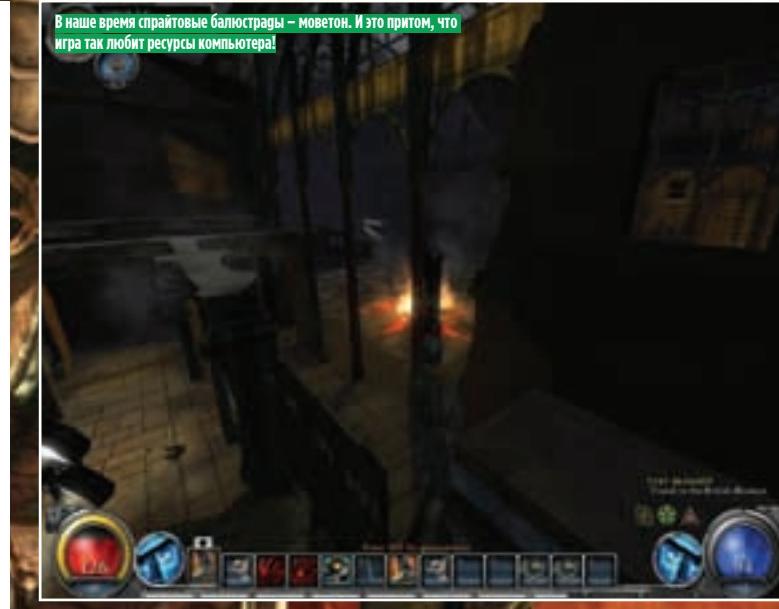
Знакомство с дитятей Flagship Studios начинается с недовольного крахания: игра огромная, и жесткий диск заполняется чрезвычайно медленно. Тем временем несчастного пользователя лихорадит от нетерпения: когда же, наконец, откроются невиданные красоты, ради которых он глазеет на установочный экран уже битый час? Первая же ознакомительная пробежка по разрушенному городу повергает в изумление. Давно компьютерные игры не предлагали нам такой щедрой

палитры грязноватых оттенков. Тут есть все тона серого, зеленого и коричневого, уйма вариантов черного, иссиня-черного и грязно-черного. Монстры щеголяют полуเมตรовыми клыками, их кожа жирно поблескивает. Недостаток полигонов прикрыт наростами и бородавками, выросшими в самых неожиданных местах, и тенями все того же темно-землистого колера. Накатывает волна безысходности, а куцые модельки NPC и главного героя только усиливают это чувство. Но как ни крути настройки графики, морок не пропадает. Hellgate: London живет в собственном измерении, там мало текстур и спецэффектов, а небрежно оптимизированный движок сгребает все свободные ресурсы системы и исчезает с ними в неизвестном направлении. Частота кадров без каких-либо причин уходит в глубокий штопор и награждает нас тремя-четырьмя блеклыми картинками в секунду. Анимация не отстает: выбранная нами девушка-инженер смешно прыгает, поджимая тоненькие ножки, и забавно семенит во время бега, а большинство демонов, кажется, умеют делать лишь две вещи: выползать из-под земли и падать замертво. Чуть позже ситуация выправляется: все более мощные пушки учата расцевичивать окрестности, поджигать всякий хлам на улицах и подкидывать в небо бочки, камни и куски монстров. Однако и тогда бедность оформления давит, мешая расправить плечи и ощутить себя настоящим героем.

Случайные уровни

Не слишком помогут воспарить и уровни игры. Большую часть времени нам предстоит коротать в городской подземке, куда спустились немногие жители почившего в пепле Лондона. В бесчисленных вариантах встречаются

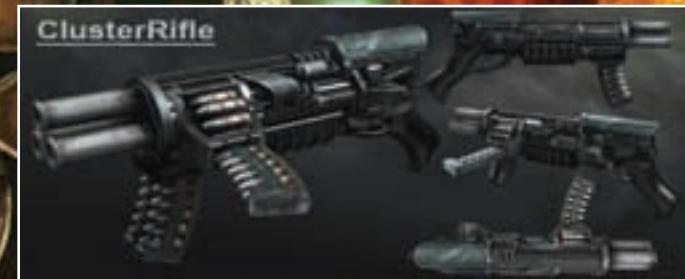
В наше время спрайтовые балюстрады – моветон. И это притом, что игра так любит ресурсы компьютера!



Нет героев

Как вы, быть может, помните, в Hellgate: London есть не только сингл, но и мультиплеер. Учитывая особенности действа, многопользовательский вариант предпочтительнее, ведь только там оценят ваш ультрамодный шлем или гламурную винтовочку. Не стоит забывать, что в таком случае все окружающее пространство заполнится такими же игроками как и вы. Мастера меча будут бегать вместе с звокерами и инженерами, а в очередь за квестами выстроится десятки, если не сотни, разнокалиберных персонажей. Наверное, поэтому солнышко режим тоже предлагает нам заурядного, неуникального героя. Любимых нас не глядят по голове и не величают «избранными». О нас не слагают легенды, и девушки (или юноши, если вы играете дамой) не охотятся за нашей рукой и нашим сердцем. Все проще или, лучше сказать, официальное. Сдал квест, получил причитающийся опыт или редкую вещь. Сделал дело – можно отправляться дальше. По этой же причине повествование остается негосказанным. NPC всегда словно ждут кого-то еще. Не нас, увы.



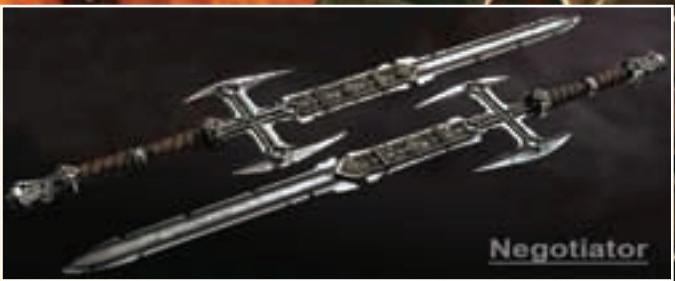
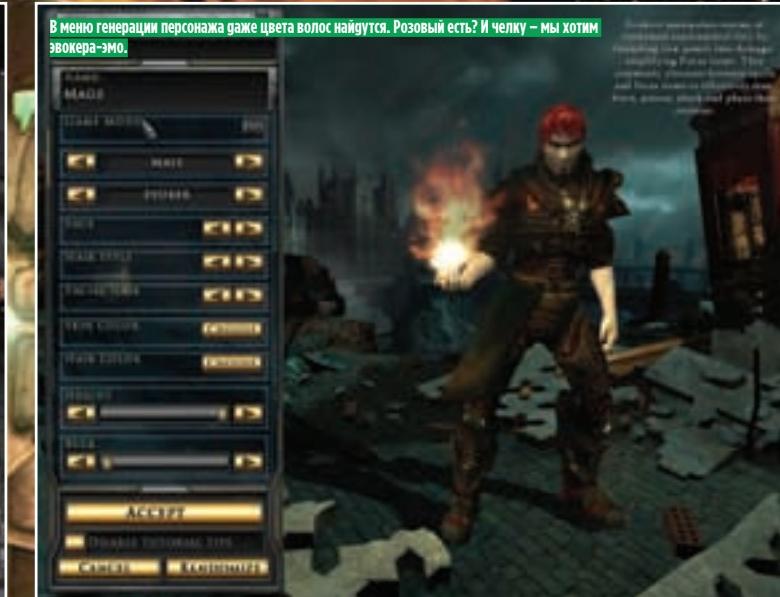


полукруглые своды, рельсы и шпали — одинаковые скучные свидетели наших героических действий. Кроме них, по станциям-базам расставлены сюжетные персонажи и держатели сторонних квестов, у одних над головой фиолетовые знаки вопроса, у вторых — золотые. Есть еще продавец-супердядя, типичнейшая фигура, даже странно, что это не кузнец из Diablo. Попадаются автоматы для апгрейда да терминал, перемещающий из одной открытой точки в другую. И порталы, мгновенно перебрасывающие в зону боевых действий. Первые несколько локаций ничем не примечательны. Паутина труб, переходов, лестниц, заплесневелые столбы, поддерживающие свод, какие-то бочки и ящики на полу — все выглядит естественным, пока геймера не озарит: он уже видел это раньше. Оказывается, не все игровые уровни — это работа дизайнеров. Кое-что появляется само собой благодаря генератору, который смешивает объекты в невидимом блондере и собирает из них очередную карту. Повторяться могут целые участки, но паутина коридоров не совсем та, что была на предыдущем этапе. Нас охватывает отчаяние, мысли путаются, приходится нажимать Tab и пристально вглядываться карту в поисках выхода. Подобным же образом на уровнях заводятся чудовища

и всевозможные автоматы/доспехи/мечи/детали. Не удивляйтесь, если, выскочив из очередного портала, вы нос к носу столкнетесь с рычащей толпой элитных звероящеров. Это работа его величества генератора случайных чисел. Финтифлюшка, кстати, прямиком пришедшая из многопользовательских ролевых игр: убили злодея, собрали двенадцать рук зомби и шесть клыков йети — возвращаемся за наградой. Локация тут же забывает о вас, зомби по-прежнему вольно пасутся на темных улочках, йети расставлены по углам, злодей жив, здоров и ждет нового победителя.

Приятное

Отрадно видеть, что разработчики наконец отказались от бездумного клонирования донельзя затасканных воина, лучника и мага. Hellgate: London предлагает выбрать аж из шести профессий, а временной континуум игры делает учебу занятием привлекательным. Blademaster — типичный варвар будущего. Сильный, порывистый, он со скрипом припомнит алфавит. Чувствует себя уютно лишь в тех случаях, когда сжимает в лапища тяжеленный меч, а лучше пару. Под его ударами рептилии оседают на пол и теряют головы. Подобным фехтованием не брезгует и Guardian, этакий паладин,



напоминающий съехавшего с катушек любителя фэнтези, одного из тех, что расхаживают по улицам современных городов с мечами и щитами. До чего хороши его комбо-связки: прыжок с рубящим ударом и крепкий апперкот щитом! Summoner – нечто среднее между друидом и колдуном. Этот на диво тощий субъект предпочитает воевать чужими руками (лапами, щупальцами...), а потому частенько пользуется помощью существ, более или менее монструозных. Играть им легче всего: знай следи за здоровьем зверушек да вызывай по необходимости новых. Evoker – маг? Очень похоже на то, однако вместо волшебной палочки он ходит со здоровенным бластером, позволяющим радовать врага фаерболами и прочими фокусами. И самое, на наш взгляд, вкусное: Marksman и Engineer. Эти не пытаются угодить любителям стимпанка и вполне подходят к изображаемой эпохе. Первый виртуозно обращается с огнестрельным оружием, второй конструирует роботов, которых всюду таскает за собой. Механические спутники находят врага, подсвечивают его лучиками, а то и вовсе убивают. Начать Hellgate: London хочется сразу и всеми. Не терпится поскорее опробовать в деле парные клинки, пулеметы и инженерс-

кие способности. Игра, впрочем, всех встречает одинаково радушно. Очень скоро мы по розовые ушки погружаемся в мир, до отказа набитый винтовочками, пистолетиками, шлемиками, агрейдиками... Увлекательную игру «одень Машу» тоже никто не отменял. Кукла персонажа изменяется всякий раз, как на нее напяливают что-то новое, будь то кевларовые пантилоны или магический нагрудник.

Гадкий утенок

Не пытайтесь начать игру вечером, иначе закончите с рас- светом. Принцип «еще уровень и спать» работает как часы. На задний план отступают и ограхи картинки, и простоватые квесты. Принести мальчику искусственную ногу, найти кого-то там важного, убить чего-то там злого. Мир вокруг расплывается, оставляя лишь перекрестье прицела. Еще шмотка. Новый агрейд. А что будет, если выдать инженеру гранатомет? Ой, смотрите, ворота в самый настоящий ад, давайте зайдем! Наконец посещает мысль: а ведь того же саммонера стоило бы развивать иначе, ведь у героя три ветки талантов, и выучить все за одну игру никак не получится. Столк герояв в главном меню растет, они щеголяют красивыми бронежилетами и редким оружием. Flagship, когда нам ждать добавки? □



RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION

ПУШИСТИК И ЖЕСТЯНКА НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР.

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
- ЖАНР: shooter.third-person/action, adventure
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЮТОР: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: Insomniac
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ОНЛАЙН: www.us.playstation.com/ratchetandclank



► Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ВЕРДИКТ

8.5

ПЛЮСЫ +
Традиционно динамичный и увлекательный игровой процесс, забавные персонажи, красочная графика, прекрасно озвученные диалоги.

МИНУСЫ -
Несбалансированное оружие, скромные размеры многих уровней, скучноватый сюжет, неудачное использование гироскопов, отсутствие многопользовательского режима.

РЕЗЮМЕ ✓
Самая обычная Ratchet & Clank без каких-либо откровений. Тысячи поклонников очарованы, и это — самое главное.





Прошедшей осенью компания Sony явно вознамерилась примерить на себя красную шапку Санта-Клауса, взявшись одаривать владельцев PlayStation 3 одной хорошей игрой за другой. Сначала появилась отменная Heavenly Sword, затем наступила очередь необычной и увлекательной Folklore, а немного погодя подтянули и тяжелую артиллерию – Uncharted: Drake's Fortune от студии Naughty Dog и, конечно же, Ratchet & Clank: Tools of Destruction от коллектива Insomniac. О сильных и слабых сторонах первой вы можете узнать из прошлого выпуска «СИ», ну а про заслуги и промахи второй читайте ниже.

«Еле узнал вас в высоком разрешении!»

...восклицает один из второстепенных героев ближе к финалу, и явно кривит душой. Ведь уже с самого начала любому, кто общался с предыдущими частями сериала, ясно как Божий день: изменений в новом сиквеле кот наплакал. Причем это касается как собственно игрового процесса, так и внешности Tools of Destruction – с обсуждением которой предлагаем не затягивать. Пусть графика, если верить прописанным истинам, не главная составляющая успеха того или иного проекта (кстати, создатели Crysis не согласны), именно на нее большинство из нас обращают внимание в первую очередь. Вот и

здесь, едва заканчивается показ вступительного ролика (по старой-доброй традиции выполненного на движке), мы начинаем дотошно изучать закоулки Метрополиса, стараясь понять, что подарила городу процессорная мощь PlayStation 3. Скажем сразу – да, польза очевидна, но речь, скорее, идет о косметических изменениях, нежели о капремонте. Модели героев и декорации заметно прибавили в полигонах, спецэффекты стали более разнообразными и броскими, само собой, улучшилось качество текстур, да и объектам в кадре ничуть не тесно. Свою лепту вносит и упомянутое высокое разрешение – хотя это второй подряд проект Insomniac, не «дотянувший» до отметки в 1080р. Вместе с тем, по субъективным ощущениям, размеры уровней либо остались прежними, либо даже уменьшились, да и интерактивность отнюдь не поражает воображение: ломать и взрывать разрешено только те предметы и там, где акты вандализма предусмотрены сценарием. В общем, проявить инициативу не получится, разве что вы вознамеритесь снести в Метрополисе все уличные фонари до последнего.

В будущее – с чистой совестью!
Впрочем, не переживайте, скучать в Tools of Destruction не придется. События бешеной лошадью срываются с места в кадр, забрасывая ушасто-металлический дуэт то на одну планету, то на другую – и че-

бесполезные винты и гайки? Нет, твердая-претвердая валюта!



Некоторые идеи явно подсмотрены у конкурентов.
Например, у Retro Studios, авторов Metroid Prime.



Хорошо защищенные противники могут превратиться в серьезную головную боль – любой атакой их не проймешь.





Даже в воздухе приходится соблюдать осторожность – неприятельская ПВО работает на пределе сил.



Клэнк поможет товарищу спланировать с большой высоты без ущерба для здоровья.



Крылатые качели

Будучи верными последователями генеральной линии Sony, ребята из Insomniac были просто обязаны найти применение встроенным в Sixaxis гироскопам. И они, как ни странно, нашли. Наклоняя контроллер в разные стороны, вы можете управлять «падением» Рэтчета во время высадок на некоторые планеты (маневрировать придется, чтобы уклониться от огня ПВО) или задавать направление полета в тех случаях, когда Рэтчет с помощью Клэнка превращается в некое подобие аэроблана. Еще одна сфера применения гироскопа – контроль управляемых трансго и мини-игра, напоминающая пинбол (так в Tools of Destruction замаскировали взлом электронных замков). К сожалению, ни в одном из перечисленных случаев гироскоп собственное существование никак не оправдывает – неубийственно, неотзывчиво и весьма раздражает. Можно лишь позавидовать предусмотрительности разработчиков, догадавшихся позволить нам отключать чудо-технику по желанию. Все-таки летать, используя привычную аналоговую рукоять, не в пример удобнее – не так заносит на поворотах.



Радости жизни

Конечно, очередная Ratchet & Clank просто не имела бы права называться частью знаменитого сериала, не быть в ней целого букета разнообразных мини-игр, призванных отвлечь утомленного пользователя от рутинной зачистки уровней. Самое видное место в списке, как обычно, занимает местная версия «рельсового» шутера – герои сидят в кабине звездолета, летят в заданном направлении и отстреливают наседающих противников, используя мощные турели стальной «птички». Полет, как правило, заканчивается грандиозным побоищем с флагманским кораблем противника – хотя, как и прочие схватки с боссами, подобные сражения евда ли можно назвать сложными. Еще один традиционный вид развлечений – гладиаторские сражения на арене. В данном случае – на Личной Арене Его Императорского Величества Персиавала Тахиона. Тут, в общем-то, никаких сюрпризов: есть перечень соревнований, представляющих собой череду перестрелок и потасовок, и есть призовой фонд (его размер зависит от сложности предстоящих испытаний). Дошли до конца – получили деньги. Не дошли – с позором вылетели в меню выбора.

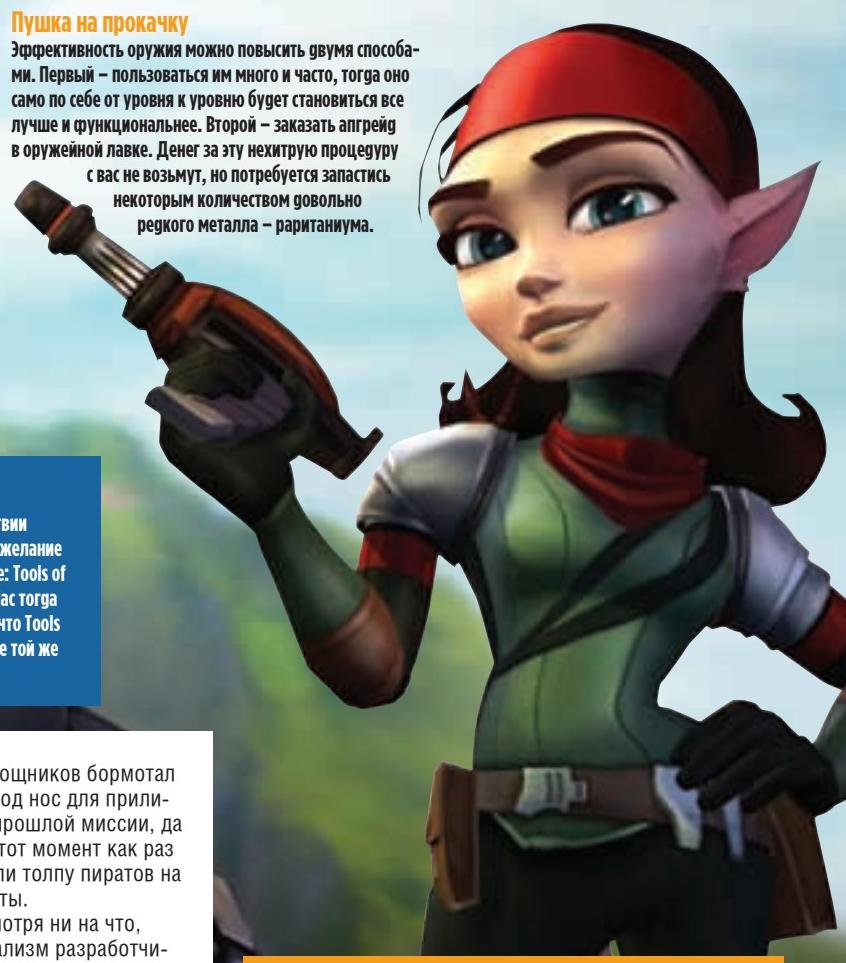


далше в космос, тем толще инопланетяне. Полчища солдат полуумного Персиавала Тахиона, гигантские плотоядные слизни, дроиды-охранники, целые батареи артиллерийских установок, космические пираты, москиты-переростки и даже динозавры – вот примерный перечень тех, кого Рэтчу (при поддержке Клэнка, разумеется) предстоит взорвать, расстрелять, сжечь или распылить на атомы. Помнится, третья часть сериала начиналась с призыва «Up Your Arsenal!» – лозунг весьма актуален и по сей день. Ведь без внушительного арсенала средств массового уничтожения ни один ломбакс в мире Tools of Destruction не простоянет и пяти минут. Проверено на практике, и не раз!

Тем не менее начинать придется с малого – слабенький пистолетик (гордо именуемый Combuster), скучный запас гранат не самого большого радиуса действия да верный гаечный ключ, многократно окропленный кровью врагов. Именно гаечный ключ и станет вашей

палочкой-выручалочкой на начальных этапах, пока прочее оружие не слишком эффективно, а на покупку чего-то более мощного катастрофически не хватает денег. Ключ в цепких лапках ломбакса, все равно что скальпель в кулаке сумасшедшего хирурга – инструмент универсальный и смертоносный. Не каждая тварь, будь она хоть трижды зубаста и фантастически клыкаста, выдержит точно нацеленный удар орудием proletariata. К тому же, сражаясь ключом, не обязательно подпускать супостатов вплотную: зажав «R2», вы за долю секунды превратите близкий бой в обстрел нападающих на средней дистанции, причем после каждого броска верный гаечный ключ австралийским бумерангом возвращается в заботливые руки владельца. Увы, рано или поздно подобный метод расправы с несогласными становится слишком рискованным, так что смена экипировки незбежна. Пересчитываем звонко бряцающие в карманах винтики да шпунтики и идем

к ближайшему барыге – закупить последние новинки галактического ВПК и улучшить то, чем уже успели обзавестись. Цены в местных магазинах, надо признать, ломовые; даже на поздних этапах игры денег на адекватный ответ инфляции порой не хватает. Вдобавок, далеко не все из предлагаемого вооружения действительно пригодится в дороге. То есть полезность Predator Launcher (стреляет самонаводящимися ракетами, может поражать несколько целей одновременно) никаких сомнений не вызывает; наверняка найдется применение бронебойному Shard Reaper и отдаленно смахивающему на световой меч Shock Ravager. А вот чудо технической мысли под названием Tornado Launcher, вероятно, так и будет пылиться в заплечном мешке, и тому есть ряд веских причин. Во-первых, учитывая активность и многочисленность нападающих, их привычку набрасываться неожиданно и со всех сторон разом, малозарядное оружие в Tools of Destruction



Отстающих не ждем!

Многопользовательский режим из Tools of Destruction испарился в неизвестном направлении – о его отсутствии разработчики сообщили еще за несколько месяцев до появления игры в продаже. Официальная причина: желание сосредоточиться на сюжетном режиме. В действительности, мы подозреваем, все куда проще и прозаичнее: Tools of Destruction дебютировала летом 2006 года в виде технологической демки для PlayStation 3, причем Insomniac тогда еще не завершила работу над Resistance: Fall of Men. Некоторое время спустя представители Sony заявили, что Tools of Destruction непременно поступит в продажу до конца 2007 года. Отвечать за слова издателя пришлось все той же Insomniac. Студия с задачей справилась, но без жертв, к сожалению, не обошлось.

с ходу теряет очки. Во-вторых, в данном конкретном случае нам приходится иметь дело с управляемыми вручную торнадо – и управлять смертоносными вихрями в горячке боя что аналоговой рукой, что гироскопом (смотрите соответствующую врезку) смертельно неудобно, да и просто некогда. Так что же, сэкономим десятки тысяч условных единиц? Непременно – их, поверьте, найдется на что потратить. Например, на новую броню или разнообразные хитроумные приспособления, без особой претензии на оригинальность именуемые Devices. Эти самые «девайсы» на поверхку тоже довольно неоднозначны, да и запас можно пополнить в основном в магазине, лишь изредка подбирая в пути. А ведь без некоторых чудес техпрогресса не добраться до укромных уголков игры, не говоря уж о том, что попадаются и просто весьма забавные вещицы. Как вам, скажем, перспектива устроить злопыхателям непродолжительную, но за-

жигательную дискотеку? У вас и средство для организации такой имеется – автономный диско-шар на батарейках. А пока межгалактические бандюки отплясывают, нeliшним будет как следует подпортировать им жизнь.

В плenу успехa

Сюжет сравнения с первыми частями Ratchet & Clank не выдерживает, хотя все проверенные с 2001 года приемчики и гэги сценаристы пустили в дело. Может быть, причина именно в этом: шутки по-прежнему забавны (взять, к примеру, эпизод про усыпляющий газ и его действие на роботов), но от настойивого «где-то мы уже такое видели, и не раз» отделаться не выходит. И ведь не покидает ощущение, будто авторы временами напрочь забывали о мотивации персонажей, из-за чего некоторые уровни (а их тут, кстати, не так уж и много), кажутся будто бы лишними. Ну прилетели, ну постреляли. А зачем, почему – черт его знает. Вроде бы, кто-то из добро-

вольных помощников бормотал что-то себе под нос для прилияния в конце прошлой миссии, да только мы в тот момент как раз расшивали толпу пиратов на борту аэрояхты.

Однако, несмотря ни на что, профессионализм разработчиков поражает. Времени на проект – и это местами совершенно очевидно – им отвели совсем немного, но даже в столь неблагоприятнойстановке вечно спешки, пользуясь одни-ми лишь готовыми идеями и уже опробованными на практике штампами, авторы Tools of Destruction умудрились представить на суд общественности отличную, пусть и лишенную недочетов игру. К тому же, концовка Tools of Destruction, как это нынче принято, намекает на скорое продолжение этой в высшей степени драматичной истории. Так что у Insomniac есть отличная возможность, поработав над ошибками, выпустить через годик-другой идеальную «Ratchet & Clank нового поколения». Мы будем с нетерпением ждать. Честное ломбакское! **СИ**

Минуты славы

Коротышка Клэнк, как обычно, большую часть времени проводит, изображая заплечный рюкзак Рэтчета. Но и в его жизни случаются яркие эпизоды – например, когда требуется куда-нибудь пролезть, а ушастый и хвостатый космонавт для этого слишком велик. Заметим, в схватках с противниками Клэнк тягаться с приятелем не может, хотя и робот кое-что смыслит в боевых искусствах. Зато ему помогает целый отряд таинственных существ Zoni, с помощью которых Клэнк даже ход времени умеет замедлить – навык, в отдельных случаях чрезвычайно полезный.





Гонки на ладони

Верная общая радость одной и той же игрой владельцев всех платформ разом, компания Electronic Arts, разумеется, не оставила без внимания обладателей Nintendo DS и PSP – каждая из портативных консолей получила свою собственную версию ProStreet. И тут, как ни странно, нас поджидают небольшой сюрприз. Если PSP-вариант представляет собой урезанный под нужды более слабого железа оригинал, то для DS выпустили вполне самостоятельный проект, к тому же учитывающий ошибки прошлых лет – например, просчеты, допущенные в DS-версии Need for Speed Carbon. Скажем, разработчики из студии Exient решили свести к минимуму использование нижнего тактильного экрана: теперь он служит для отображения различных статистических данных, информации о ваших успехах в том или ином заезде, а также для перехода (при помощи стилуса) из одного игрового режима в другой. Не оставили без внимания и графику – машины заметно прибавили в детализации, да и трассы стали куда симпатичнее. До шедевра, конечно, еще далековато, но, по крайней мере, положительная динамика налицо.



ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC, PS3, X360
- ЖАНР: racing
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 Гц, 1024 RAM, 256 VRAM
- ОБЗОРВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
- ОНЛАЙН: www.electronicarts.ru/nfps



■ Автор:
Алексей Барсуков
badgerbadger@mail.ru

NEED FOR SPEED PROSTREET

В ПОИСКАХ УТРАЧЕННОЙ СКОРОСТИ.

Kакой издатель не любит раскрученные бренды? У некоторых эта любовь перерастает в настоящую манию. EA Games каждый год выдает на гора продолжения популярных сериалов, безжалостно доя титулованных коровок. Надо отдать должное смелости и трудолюбию создателей Need for Speed (NFS), задача у них непростая. С одной стороны, нужно и фанатам угодить, не слишком отклоняясь от генеральной линии, с другой – новенькое придумать, чтобы те же фанаты не кривились: опять, мол, нам впаривают старье в новой упаковке. До сих пор разработчикам удавалось лавировать в этом сложном фарватере, но год от года задача становится все сложнее.

Дойная корова с логотипом NFS, похоже, вконец измучена и теперь дает обезжиренное молоко.

Выход из подполья

NFS ProStreet – первый в серии законопослушный гражданин, который платит налоги и превышает скорость лишь в отведенных для этого местах. Уголовное прошлое забыто, теперь уличные гонки стали легальными и даже коммерческими. Как такое произошло и почему – нам неизвестно, но то, что раньше было подпольной забавой для желающих пощекотать нервы, теперь стало модным телевизионным шоу в стиле R'n'B. Судьба серии напоминает творческий путь многих известных музыкантов-нонконформистов, начинавших в подва-

лах и окраинных ДК, а закончивших в «Голубом огоньке». Нас лишили сладости запретного плода. Канули в лету городские улицы и преследование полиции. Отныне действие разворачивается на закрытых треках, серых и однообразных. Обычные, самые обычные трассы для кольцевых гонок похожи друг на друга и на тысячи иных дорог. Зачем игру назвали ProStreet, когда самих улиц нет и в помине?

Тусклое однообразие трасс восполняется обилием рекламы. Она повсюду, занимает каждый свободный миллиметр: огромные щиты, растяжки, воздушные шары, плазмы с роликами. А для пользователей Xbox 360 подготовлен особый подарочек: перед началом игры им позволя-

ют скачать через Live целую кипу прекраснейшего, свежайшего... спама. Не жалуйтесь, зато менеджеры EA предложили своим клиентам очень модную нынче услугу – «динамическую рекламу». Продвижение товара за счет именных деталей, лицензированных концепт-каров и специальных событий еще можно пережить, тут они на своем месте, но когда единственным ярким пятном на треке оказывается виденый уже полсотни раз логотип забугорного производителя машинного масла, это начинает раздражать.

Неон и силикон

Фабула гонкам нужна как пятое колесо телеге. Во всяком случае, так нам казалось, пока из NFS не исчез сквозной сюжет. Героя





ProStreet зовут Ryan Cooper, он безлик, никогда не снимает шлем и вечно молчит. Его желание победить объясняется очень туманно, дескать, наш герой намерен что-то доказать некому Ryo, который как-то раз пренебрежительно отозвался о нем. Согласитесь, по-вод сомнительный, либо у парня уж очень острый комплекс неполноценности.

Хотя пресноватая история еще не самое страшное. Беда в другом: игра незаметно лишилась особого духа, вопреки яростным попыткам сохранить общий стиль серии: граффити, модные ребята в толпе, неон и силикон... Едва ProStreet вышла из тени, все изменилось, стало казаться, что богатенькие панькины сыньки собрались вместе и пытаются показать друг другу не-

реальную крутизну, воображая себя модными стритрейсерами. Дабы эту самую крутизну продемонстрировать, нам предстоит пережить несколько гоночных дней (Race Day) в режиме карьеры. Для открытия следующих этапов и получения новых машин надо не просто победить в нескольких состязаниях, но и набрать очки. Эти самые очки начисляют в основном за выигрыш, а еще за разные разности, скажем, аккуратную езду. В конце концов, занимать первые места в каких-то соревнованиях вовсе не обязательно, главное – «отработать норму» и перейти на следующий этап.

Мечта гашника

Распорядок каждого «гоночного дня» включает несколько раз-

ных мероприятий. В репертуаре вариации на тему кольцевых гонок: прийти первым к финишу, показать лучший результат на всех чекпойнтах, выжать предельную скорость на каждом отрезке. Не забыты drift и drag racing. В первом случае важнее всего красота и зрелищность: блеснуть при заносе, показать эффектный поворот. Drag racing, напротив, требует максимальной мощности и скорости на небольшом отрезке дороги. Трассы для кольцевых гонок, к сожалению, не радуют разнообразием. А тут еще ушлые противники спуску не дают. Как мы ни улучшали машины, похоже, соперники все подмечают и быстренько делают апгрейд.

Да и управлять автомобилем в NFS ProStreet совсем непросто,

если, конечно, вы не выбрали режим casual, где компьютер будет следить за скоростью и поможет одолеть сложные участки. Хотя игра заботливо указывает угол поворота, специальными знаками предупреждает, что пора снижать скорость, да еще и подбирает оптимальный маршрут для поворота, выиграть гонку, просто вдавив педаль газа в пол, не выйдет, особенно на последних этапах. Мало того, к здешнему управлению нужно принародливаться. ProStreet безжалостна к любителям высоких скоростей, для них даже средненький поворот превращается в настоящий кошмар. Кататься приходится осторожно, ведь машины частенько ломаются, что здорово портит их ходовые качества. Когда повреждений

1 С чем-чем, а с детализацией машин у NFS никогда не было проблем.

2 Если вы оторвите взгляд от... глаз этой девушки, то заметите, как однообразно выглядят стритрейсеры – три варианта толстовок и два варианта лиц.

3 Разогрев шин. Эта мини-игра повторяется слишком часто и очень быстро надоедает.

4 В drag racing секрет победы прост – переключать передачи вовремя.

5 Несмотря на то что игра показывает оптимальный маршрут, вежливо предупреждает стрелочкой и предлагает снизить скорость, вписаться в поворот непросто.

Хорошо

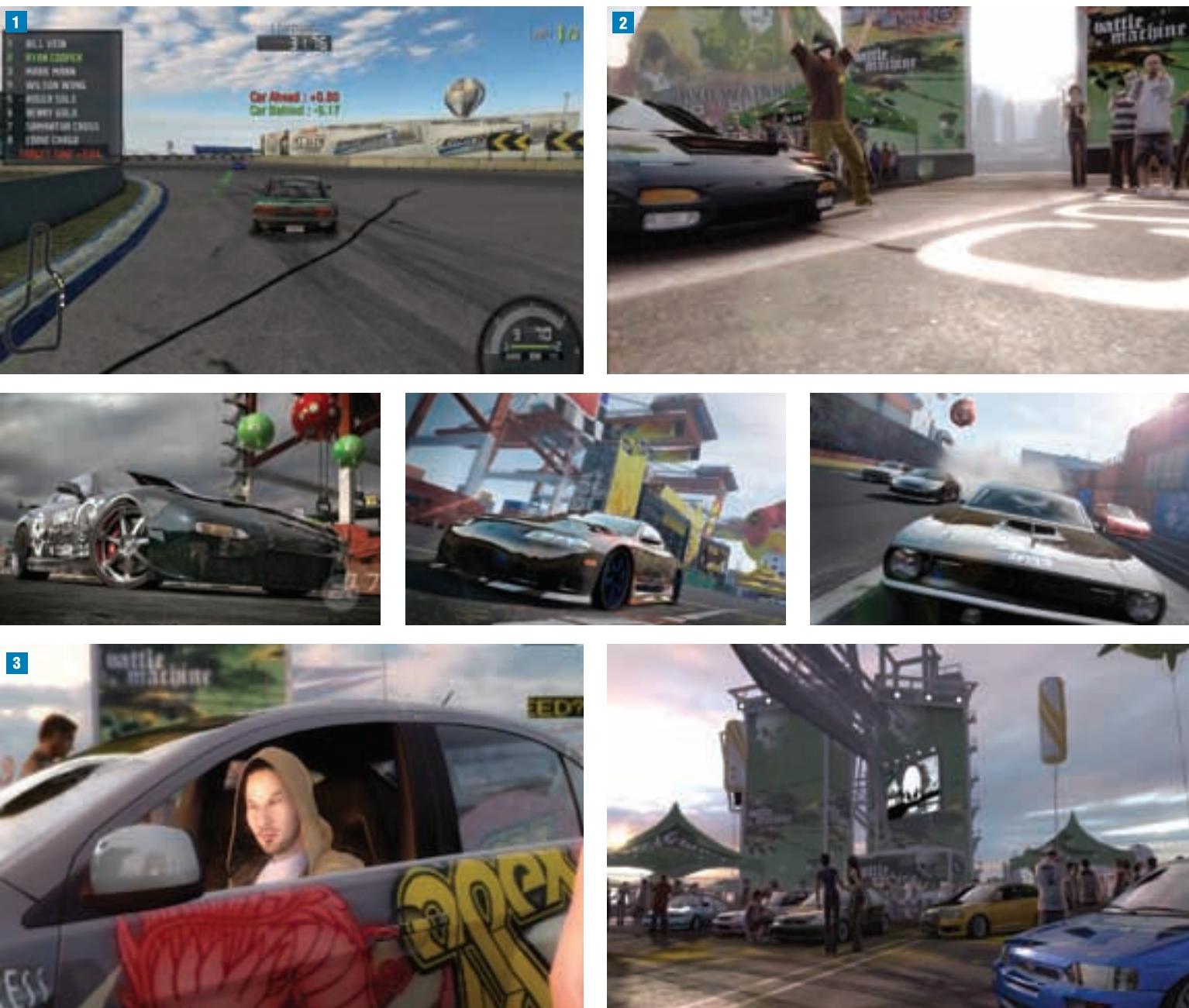
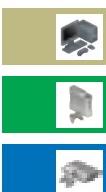
ВЕРДИКТ
7.0

Плюсы +
Удачный мульти-плеер. По-прежнему интересный тюнинг. Отличный автопарк.

Минусы -
Утеряно былое очарование и дух NFS. Треки однообразны и скучны, а фонны плохо проработаны. Реклама слишком назойлива.

РЕЗЮМЕ
Легализация не пошла стритрейсингу на пользу. Игра оказалась пресной и невыразительной.





Дойная корова с логотипом NFS, похоже, вконец измучена и теперь дает обезжиренное молоко.

1 Концентрация рекламы на квадратный метр превышает все нормы Минздрава. Energizer и Syntex запомнятся вам надолго.

становится слишком много (а добиться этого очень легко), железного коня снимают с гонки – личаства здесь не прощают.

Хотя поначалу освоить ProStreet не просто, зато со временем ловкие виражи доставляют некоторое удовольствие и здорово повышают самооценку. Досадно, что нельзя сделать запись заезда, а потом похвастаться мастерством перед родными и близкими.

Дрифт в игре получился совсем неплохо. Трюки выполняются несложно, что от тебя требуется, понимаешь быстро, а главное – если машина вылетела за пределы трассы, с нас не снимают все заработанные очки. В режиме drag появилась новая финифлюшка: разогрев шин перед стартом. Сделано все в духе эдакой мини-игры, которая очень быстро

надоедает, поскольку повторяется перед каждым заездом.

Личный автопарк

Предполагается, что для каждого вида состязаний игрок заведет отдельный автомобиль. Один – для заездов на скорость, другой – для дрифтов, третий – для кольцевых гонок. При этом любую машину можно «оттюнить» специально под тот или иной вид гонок.

По добру традиции, авто подобраны и воссозданы на совесть, мало того, авторы любезно предлагаю опробовать модели, которые еще даже не поступили в продажу. Любовно сохранён и тюнинг, всегда считавшийся особенностью серии NFS. Нам позволено не только улучшать ходовые качества «железного коня», – увеличивать скорость,

мощность и управляемость, но и по своему вкусу менять его внешний вид. И тут уж вариантов превеликое множество. Колпаться на настройках, доводя до ума внешний вид машины, можно очень долго. Не грех вручную подобрать форму для тех или иных деталей и улучшить аэродинамические качества авто. Кстати, проверить, насколько хорошо все это работает, стоит сразу же, еще до выхода на трассу. Все свои художества можно сохранять в виде чертежей, а потом обмениваться с друзьями смельчаками идеями.

Авто, да не то

В этом году EA Games смело погналась за новым стилем, но в поворот не вписалась. Игра получилась тусклой и вялой, лишилась своеобразного аромата и остро-

ты, которые придавали сериалу подпольные состязания стритрейсеров. Серенькие, похожие друг на друга треки и повторяющиеся соревнования, где главное не победа, а набор критической массы очков, очень быстро надоедают.

Скорость превышать нельзя, личаить – ни-ни. Если хочешь дотянуть до финиша – будь добр, бери блестящее авто и аккуратно вписывайся в повороты.

Конечно, игра «выезжает» за счет отличного автопарка, сложного и интересного тюнинга, а также увлекательного мультиплеера, которым одарили не только любителей PC, но и владельцев консолей. Но это запас прочности, доставшийся ProStreet от предшественниц. Скорее всего, еще один неудачный маневр NFS не переживет. Конкуренты и так уже сильно ушли вперед.



Интервью с Николаем Фоменко



В русской версии Need for Speed все происходящее на трассе живейшим образом обсуждают узнаваемые голоса: Александра Кабановского, комментатора гонок «Формулы-1» и Николая Фоменко – актера, гонщика, бизнесмена и шоумена. Когда мы расспросили Николая о работе над игрой, он тоже не промолчал.

Как вы считаете, какую аудиторию должен привлечь ваш голос в русской версии Need for Speed?

Я не знаю, на кого это нацелено. Как мне кажется, сегодня в России фамилия может добавить максимум одну тысячную долю процента к продажам – мы не в Соединенных Штатах и не в Англии. Но, поскольку я считаю себя профессионалом в гонках, думаю, что моя голосовая работа в этом проекте будет даже интереснее, чем оригинальная.

Помог ли вам в работе над озвучкой Need for Speed ваш опыт гонщика и комментатора?

Нет, это была актерская работа в чистом виде. Я стритрейсингом никогда не занимался и ничего о нем не знаю, не знаю этого «грипа», «дрифта». Я понимаю, о чём идет речь, но профессиональный автомобильный спорт – другой, там свой сленг и термины.

С каким объемом текста пришлось столкнуться?

Я спросил только название игры и на какую платформу она пойдет. Этой информации мне хватило – я совершенно точно знал, что объем будет сумасшедший. Огромное количество комбинаций, и всё это надо озвучить по нескольку раз, и по-разному. Записывались больше 30 часов. Если раньше на эпизод давалось 10 версий, то сейчас – две тысячи. Проколется колесо или не проколется, два колеса проколется или три;

пойдёте вы в занос или в переворот – всё это надо озвучить. Одну и ту же аварию можно исполнить двадцать пять тысяч раз.

Наверное, трудно записывать куски, которые должны стыковаться?

Да, это очень трудная работа. В игре они расставляются автоматически, и никто не знает, как именно они будут «прицепляться». При этом из них должно получаться одно предложение.

Каким вам показался текст – возможно, вы бы написали по-другому?

Да, я бы сформулировал немножко по-другому. Стритрейсинг – это всё-таки не наше, получается, что все английские слова как бы «висят в пустоте». К каждому специальному термину должно быть «пришито» большое количество сопутствующего сленга. А у нас, кроме слов «давайте зажём-жём-подожём» или «это жесть!», больше ничего и нет. А там – огромное количество наборных сочетаний, при том что язык гораздо беднее русского. Поэтому переводчики – они хоть и делают всё правильно, но без того оригинального драйва, потому что у нас его просто никто не поймёт. Так что адаптация очень верная – для массового покупателя, который слушает «Русское радио», а не, скажем, «Радио Джаз» или «Радио Классика». **СИ**



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

IMPORT
REVIEW

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS PLUS

ПОД ЛЕЖАЧИЙ КАМЕНЬ СНЕЙК НЕ ПОЛЗЕТ.

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА:
PlayStation Portable
■ ЖАНР:
shooter, third-person stealth
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Konami
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЮТОР:
«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Kojima Productions, Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 6
■ ОНЛАЙН:
www.konami.jp/gsgamempo/enindex.html



■ Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru



Kojima Productions, кажется, нашла свой стиль. Каждая игра со словами Metal Gear в названии должна быть продана ровно два раза. Так было с Metal Gear Solid 3 – сначала вышла *Snake Eater*, затем расширенное издание *Subsistence*. Так было с Metal Gear Acid для PSP – две части игры мало чем отличались друг от друга. Похоже, так будет и с Metal Gear Solid 4, на одном и том же движке выйдутся и сюжетную *Guns of the Patriots*, и сетевую *Metal Gear Online*. Из последних релизов неокущенной была только Metal Gear Solid Portable Ops для PSP – игра о нелегкой жизни молодого Биг Босса. Но ей оставалось недолго: в сентябре дополнение Metal Gear Solid

Portable Ops Plus вышло в Японии, в середине ноября – в США. С европейским релизом Konami опять не торопится, он ожидается где-то в 2008-м. Если помните, самой интересной частью Portable Ops была великолепная одиночная кампания – увлекательная, длинная, необычная, с блестящей озвучкой и первоклассной музыкой. История Биг Босса вписывалась в сюжетную линию Metal Gear Solid и напоминала о величии «номерных» игр сериала. Тем более удивительно, что эта замечательная кампания почему-то не вошла в состав Portable Ops Plus. Диск с игрой в США стоит всего 20 долларов, а сама Portable Ops Plus позиционируется как «многопользовательское дополнение» (не бой-

тесь слова «дополнение», игра отлично работает и без оригинальной Portable Ops). Все, что есть на этом диске, – новый одиничный режим Infinity Mission да расширенная и исправленная версия мультиплеера Portable Ops. Раньше мы собирали команду солдат в одиночной кампании, а потом отправлялись с ними покорять сетевые просторы. В Portable Ops Plus можно загрузить данные из сохранения от оригинальной игры, а можно разыскивать рекрутов в новом режиме Infinity Mission. Сюжета здесь нет; по сути дела, это сборник миссий со случайно создающимися заданиями. Такой режим в подметки не годится первоклассной сюжетной кампании Portable Ops и больше всего напомина-

ет унылое случайное подземелье из какой-нибудь японской RPG. В Infinity Mission четыре уровня сложности – Easy, Normal, Hard и Extreme, и стимул проходить это все есть только один: чем тяжелее вам приходится, тем более умелых подручных вы можете получить в свое распоряжение. Второй крупный режим игры – исправленный мультиплеер. Прямо скажем, исправлять здесь было что, в оригинальной Portable Ops сетевые режимы оказались весьма противоречивыми. Дело в том, что в онлайне использовались именно те солдаты, которых игроку удавалось добывать в одиночной кампании. Если вы проигрывали сетевой матч, приходилось расстаться с кем-то из своих. Если побеждали – могли

1 Один из новых героев в Portable Ops Plus – Райден в костюме из Metal Gear Solid 2.

2 Другой новый персонаж – Старый Снейк из Metal Gear Solid 4. К сожалению, Portable Ops Plus больше никак не связана с *Gears of the Patriots*.

3 Если вы забыли, то Portable Ops – одна из самых красивых игр для PSP. И в дополнении графика ничуть не поурнела.

4 Богатый выбор оружия в Portable Ops Plus плох только одним: что бы вы ни выбрали стрелять с аналоговой «пуговицы» одинаково неубивально.

5 Винтовка Famas – один из новых видов оружия в Portable Ops Plus.

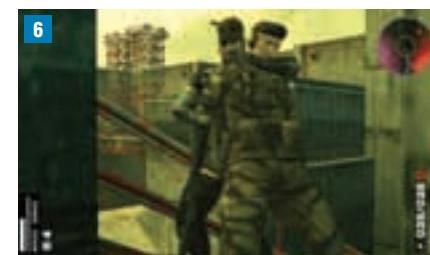
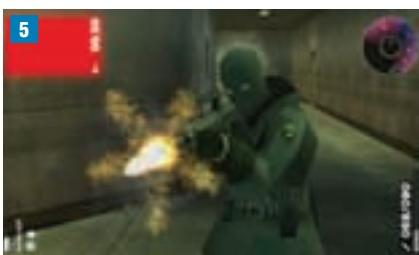
6 Большую часть Infinity Mission вам придется таскать беззыханных солдат в грузовик Кэмпбелла. Только так можно заиметь новых, сильных товарищей.



СЕКРЕТ!

В режиме Infinity Mission можно открыть четырех знакомых героев. Завершите все миссии на уровне сложности Easy, и в команду будет добавлен Нейкин Снейк (он же Биг Босс). Прохождение на Medium открывает доступ к Старому Снейку, а уровень сложности Hard позволяет получить Райдена. Ну а если вы закончите игру и на сложности Extreme, то к отряду присоединится таинственный хозяин грузовика с солдатами Рой Кэмбелл.

Мало того что разработчики Metal Gear Solid Portable Ops Plus не исправили многие недостатки сетевой игры, так еще и умудрились сломать то, что в прошлой игре отлично работало. Например, раньше для поиска новых солдат можно было использовать приемник GPS, а теперь эта возможность в игре отсутствует. Кроме того, еще совсем недавно разрешалось «вытаскивать» новых солдат из каждой найденной точки Wi-Fi (функция Access Point Scan). Теперь же эти солдаты не хотят вступать в наши ряды за здоровьем живешь. Они начинают предъявлять требования к команде, и если ваш отряд им не удовлетворяет, присоединяться не будут. Но бега не в этом. Бега в том, что рекрутры выдают совершенно невнятные заявления. При общении с таким солдатом вы можете услышать фразу, вроде «No chickens». Что он имеет в виду и как склонить такого ингивидуума к сотрудничеству, совершенно неясно. Равно как и неясно, зачем разработчикам нужно было портить нормально работавшую часть игры.



На диске – новый одиночный режим Infinity Mission да расширенная и исправленная версия мультиплера Portable Ops.

получить одного из бывших врагов в свое распоряжение. С одной стороны, отличная идея! Игра с хорошими друзьями было одно удовольствие. С другой стороны, на публичных серверах быстро воцарилась анархия. Энтузиасты в считанные дни разобрали игру по косточкам и нашли способ создавать солдат с любыми нужными характеристиками. В итоге в большинстве сетевых матче бесчинствовали банды супервиринов. Сейчас, с выходом Portable Ops Plus, ситуация мало изменилась. Посетители сетевых форумов уже нашли способ менять

камуфляж у солдат и, кажется, опять научились клонировать героев. В любом случае, всегда остается классический способ дармовой прокачки – играть с самими собой с двух PSP. Из прочих дополнений новые уровни (включая ангар Metal Gear Rex из первой части Metal Gear Solid), новые солдаты (в том числе Старый Снейк из Metal Gear Solid 4 и Райден из Metal Gear Solid 2), новое оружие (например, французская винтовка Famas), новые типы солдат. В одиночном режиме максимальное количество солдат в команде поднято до двух сотен.

Озвучки (читай Дэвида Хейтера) в дополнении нет. Удивительно, но и схема управления осталась в точности той же, что была в оригинальной Portable Ops – а ведь еще тогда было понятно, что в сетевой игре раскладку клавиш явно можно улучшить. Добавлен режим Boss Rush (битвы с боссами из сюжетной кампании), который почему-то открывается, только если на карте памяти будет обнаружено сохранение от оригинальной Portable Ops. Появился дополнительный режим сетевой игры под названием Shooting Range, в котором команды должны подстrel-

ливать расставленные на уровне цели. Но, в конце концов, игра так или иначе превращается в бесмысленную прокачку в сингле и не менее бесмысленное мерянье характеристиками в онлайне. В общем, дело – труба. В Portable Ops была отличная одиночная кампания и посредственный мультиплер. Portable Ops Plus могла бы исправить недостатки сетевой игры, но вместо этого нам зачем-то подали еще больше посредственного мультиплера. Даже при цене в 20 долларов США такое приобретение не оправдывает своих денег. Давайте лучше так: эту двадцатку откладываем до выхода Guns of the Patriots. Лишние доллары нам еще пригодятся, ведь свежую Metal Gear Solid 4 опять придется покупать дважды.

ВЕРДИКТ

6.0

ПЛЮСЫ +
Выдающаяся графика, несколько новых режимов игры, дополнительные уровни, персонажи, виды оружия.

МИНУСЫ -
Отсутствие сюжетной кампании, слабая защита против читеров, неубийное для онлайна управление, отсутствие серьезных изменений.

РЕЗЮМЕ
Неудачное дополнение для Portable Ops. Хорошее убрали, плохого сделали больше. Ну и зачем нам больше плохого.



Берегись призрачного джедая!

На последнем уровне четвертой зоны в сражении с строительным меченосцем и его фантомными двойниками вас поджидают очень неприятный баг. Если вы атакуете неправильную копию босса, когда он многократно размножится и попытается зарубить Нека ударом сверху, игра может зависнуть!



Хорошо

ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ ДОЛЖНЫ ПРИНАДЛЕЖАТЬ НАМ! ЗА ВЕЛИКУЮ СПРАВЕДЛИВОСТЬ!



CHRONOS TWIN

На первый взгляд может показаться, что Chronos Twin пытается мимикрировать под другие популярные сериалы. Так, название игры явно напоминает о Chrono Trigger (Наталья Одинцова таки на это купилась), а главный герой сильно смахивает на Мегамена. Внимательные исследователи даже нашли на старых скриншотах фрагменты фонов, «позаимствованных» из игр Capcom. Из релиза плагиат вычислили, взамен добавив написанную на ужасном английском языке предысторию с иллюстрациями в стиле «тетрадка первоклашки». Впрочем, исчерпав сюжетную начинку во вступлении, авторы-испанцы оставляют нас наедине с чере-

дой уровней, более не развлекая упоминаниями о «that thing». Chronos Twin действительно похожа на классические зубодробительные платформеры со стрельбой, вроде Mega Man, Gunstar Heroes или Contra. Только в «Контере» было два героя на одном экране – здесь же ситуация прямо противоположная. Верхний дисплей изображает наше настоящее, нижний показывает прошлое. Наш герой Нек, благодаря чудесам науки, находится и там, и там одновременно. Вначале обе временные проекции бегают и прыгают синхронно, однако вскоре наш часовой получает возможность фиксировать одну (любую) из них, пока вторая бегает на разведку или расчищает путь. Ведь в Chronos Twin, в лучших традициях темпоральной

фантастики, прошлое может оказывать влияние на будущее. Кроме того, существует и обратная связь – так, если в будущем под ногами у Нека есть опора, он не упадет вниз, пусть даже в прошлом под ним развернется пропасть. Но самое главное – теперь на голову героя можно свалить в два раза больше неприятностей, чем в обычном платформере. Снизу мины – сверху бомбы. Снизу пушки – сверху лазерные заражения. Снизу босс – сверху... тоже босс. Надо успевать сбрасывать, откуда на вас свалилась очередная напасть, и жать на одну из двух гашеток – ведь стреляют «Нек-сейчас» и «Нек-тогда» строго по очереди. В игре словно появилось третье измерение, причем без всяких по-

лиголов и вокселяй. К чести авторов, они очень аккуратно вводят игрока в курс дела и никогда не перебарщивают со сложностью. Все затруднения возникают исключительно из-за необычности игровой перспективы. Только вам покажется, что вы видели уже все фокусы, на которые способно разорванное время, как хитроумные дизайнеры предъявляют то очередную «непреходимую» полосу препятствий, то задачку, заставляющую использовать прошлое или будущее в качестве шпаргалки, а то и вовсе аналог электронной забавы «Ну, погоди!». Игровой процесс безупречен, но оформление подкачало. Для продукта, продающегося за деньги, Chronos Twin не хватает внешнего лоска.

ИНФОРМАЦИЯ

- ▢ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ▢ ЖАНР: action.platform.2D
- ▢ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Lexicon Entertainment
- ▢ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
- ▢ РАЗРАБОТЧИК: EnjoyUP
- ▢ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: 1
- ▢ ОНЛАЙН: www.chronostwin.com



- ▢ Автор: Илья Ченцов chen@gameland.ru

1 При появлении опасности игра скрипучим голосом произносит «Danger!», и на соответствующем экране (или на обоих сразу) начинает мигать специальный индикатор.

2 На этом снимке отчетливо видно, что арт сканировали с листочка в клеточку.

3 На более поздних уровнях появляются враги, то и дело прыгающие из прошлого в будущее и обратно.

ВЕРДИКТ

7.0

Плюсы

Очень необычная и в то же время простая идея. Разнообразие игровых ситуаций при плавном, но верном нарастании уровня сложности.

Минусы

Старомодная, а местами и просто уродливая графика. Сложность (ближе к финалу) на грани вырывания волос. DS-специфичность проекта иллюзорна.

Резюме

Механика и логический дизайн Chronos Twin безупречны, но оформлена игра скучно, а местами просто неряшливо.



ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА: Wii
■ ЖАНР: special.edutainment
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «ND Видеоигры»
■ РАЗРАБОТЧИК: Nintendo
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: go 8
■ ОНЛАЙН: www.bigbrainacademy.com



■ Автор:
Сергей Цилорик
td@gameland.ru

1 Фигуры нужно расставить в соответствии с примером сверху.

2 В этой мини-игре необходимо запомнить, какие блюда заказывает клиент и в каких количествах.

3 Во всех мини-играх пульт используется для выбора ответа.

BIG BRAIN ACADEMY: WII DEGREE

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ПУЛЬТОМЕТ СИЛЫ УМА.



Не так уж и давно, меньше двух лет назад, для DS вышла Big Brain Academy. Она не была игрой в привычном смысле этого слова; появившись картридж в стартально не приемлющем заимствованных неологизмы Советском Союзе, на коробке точно была надпись: «Развивающее ПО для младшего и среднего школьного возраста». Полтора десятка мини-игр в пяти категориях, направленных на всестороннее развитие мышления, – вот что являла собой Big Brain Academy. Ее «продолжение», озаглавленное Wii Degree, по наполнению мало отличается от оригинала – лишь мини-игры другие. Да вот незадача: продолжение, как легко можно догадаться по названию, не пор-

тивительно, и стандартам домашних консолей скучное его наполнение никак не соответствует. Ведь одно дело – потратить десять минут на разминку извилин в дороге на работу, и совсем другое – сидя дома, за большим телевизором и приставкой «нового поколения», заниматься решением головоломок, доступных первоклашкам. И при этом Big Brain Academy: Wii Degree еще и не сильно-то преуспевает в мотивировании игрока: если Brain Training вел календарь да призывал к ежедневной разминке и поддержанию молодости мозга, то «Академия» ограничивается простым «тренируйтесь и ставьте рекорды».

Пять категорий из оригинальной Big Brain Academy все еще

в строю. Как и прежде, нас ждут испытания на память, логику, анализ, распознавание и арифметику. Режим практики позволяет свободно тренироваться в каждой из мини-игр на любом из четырех уровней сложности (последний открывается при получении золотых медалей на трех прочих). Режим «Тест» предлагает пять произвольно выбранных испытаний – по одному из каждой категории – и складывает результаты, выводя значение веса мозга игрока. Да, по логике Big Brain Academy, за неделю, проведенную с игрой, содержимое черепных коробок игроков должно потяжелеть раза в два-три! Мультиплер в Wii Degree приятно удивляет. Соперничать в кругу друзей можно одновременно

с двумя пультами или же передавая один как трубку мира – поддерживается до восьми участников. Соревновательный элемент дает ту самую мотивацию, которой игре не хватает. Wii Degree использует WiiConnect24: через Интернет вы сможете делиться с друзьями рекордами.

Итого наша оценка «Академии» – слабая «троечка». Единственная, пожалуй, категория людей, которых Wii Degree сможет удовлетворить, – дети лет этак до десяти. Да и для них с тем же успехом подойдет более дешевое «развивающее ПО» для PC, а для тех уникумов, что еще не избалованы интерактивом, – всевозможные книжки. Поэтому что, как ни крути, своей высокой цене Big Brain Academy: Wii Degree не оправдывает.

ВЕРДИКТ
6.0

ПЛЮСЫ

Удобное управление, здравое использование Mi, хороший мультиплер, мини-игры способны приятно удивить.

МИНУСЫ

15 логических мини-игр – и это вся начинка игры для домашней консоли в 2007 году? Не смешно.

РЕЗЮМЕ

Прожиточный минимум содержания в прожиточном минимуме презентации.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii
ЖАНР: sports.traditional.soccer.sim
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софтвер Клуб»
РАЗРАБОТЧИК: Konami
КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: go 4
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 3.0 Гц, 1024 RAM, 128 VRAM
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
ОНЛАЙН: www.konami-pes2008.com



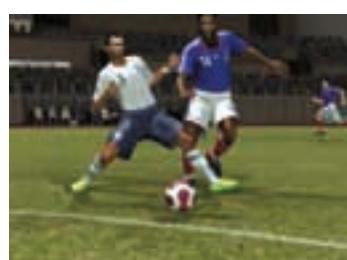
Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



1 Попытка сделать из обычного игрока Егора Титова. Самое важное – найти правильное фото.

2 Губастик Дрогба в верховой борьбе. Посмотрите на прорисовку лица: для футбола на PC это прорыв, для FIFA – чувствительный пинок.

3 Надменный Кака. Впринципе, ему есть чем гордиться – номинант на «Золотой мяч», как-никак.

ВЕРДИКТ
9.0

ПЛЮСЫ

Роскошная для PC-футсима графика, улучшенная Master League, появились наказания за симуляцию, есть «Спартак» и «Локомотив».



МИНУСЫ

Мелочи: маловато стадионов, бутсы, мячей, лиц, форм. Короче, всего того, что есть у FIFA 08, не к столу будь помянута. Убогий саунтрек.



РЕЗЮМЕ

«PRO эволюционировал!» – радуемся мы, наконец-то дождавшись графического перевоплощения лучшего футбольного симулятора.

**PRO EVOLUTION SOCCER 2008**

ГЕНИАЛЬНО

ЕСЛИ У СОВЕРШЕНСТВА И ЕСТЬ ПРЕДЕЛ, ТО PRO EVOLUTION SOCCER 2008 – ПЕРВЫЙ ФУТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР, КОТОРЫЙ ЭТОГО ПРЕДЕЛА ПОЧТИ ДОСТИГ.

Режде Pro Evolution Soccer, неказистый, но наглый диссидент в мире футсимов, брал одной живостью – натуралистичной, где-то даже немного грубой, без поблажек к начинающим имитацией мужской игры. Жесткие (не то что в FIFA с ее театральными схватками) столкновения, подкаты, от которых мурашки по коже, хлесткие удары под перекладину, выжженные солнцем или занесенные снегом поля, где ноги увязают, как в болоте. За этот набор, дорогой каждому, кто любит fair play, то есть футбол «по-честному», какой он есть везде – от дворовой коробки до «Камп Ноу», Pro Evo прощали главный недостаток – уродливую графику. Теперь дела обсто-

ят иначе: Konami оставила свой футбол таким же хулиганским, зато умыла, причесала и даже боевую раскраску нанесла. Когда первый раз смотришь предматчевую заставку на PC, не веришь своим глазам: 22 прекрасно прорисованных футболиста на одном экране. Да неужто «железо» такое роскошество потянет?! Оказывается, потянет: во-первых, вся толпа игроков в одном кадре – это на один раз, на время приветствия команд, а во-вторых, движок как-то на давно спокойно работает. «Подтормаживания» случаются только во время стандартов, когда у ворот собираются почти все, кроме защитников. Поэтому, даже если ваш компьютер не соответствует рекомендуемым требованиям

(см. шапку), раньше времени не пугайтесь: может, еще обойдется. Игра необычайно красива для PC-футсима, загляденье, честное слово. А уж как заглядитесь, так и низкий fps побоку. Что же касается других изменений, то их, скажем прямо, немного. Первое касается режима Master League. Улучшился интерфейс, игра теперь внимательнее к самым заметным футболистам вашей команды. Если предложите игроку куда-то перейти, на следующий день передовица местного спортивного издания выйдет под заголовком вроде «ДРОГБА ОДНОЙ НОГОЙ В «ХИМКАХ»?!». Когда трансфер случается, довольно выгодным контрактом перебежчик на пресс-конференции примеряет футболку ново-

го клуба. Кроме того, увеличено число команд второго, «лузерского» дивизиона – с 8 до 20. Еще новинка в разделе Edit. Теперь можно не заморачиваться с подбором отдельных черт лица, а просто наложить свое фото на модель. И последнее: желтая карточка за симуляцию. Отныне компьютерный судья вправе отвесить игроку «горчичник», если тот попытается перехитрить его и вас, исполнив эффективное «па» после чистого отбора. Поверьте на слово, в первом моем матче против Португалии за подобную хитрость был незамедлительно наказан Криштиану Роналду. Pro Evolution Soccer 2008 – без пяти минут эталон футсима. Играйте, но не сломайте. Что? Конечно, клавиатуру.

Edifier

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

В РИТМЕ НОЧНОГО ГОРОДА



ИДЕАЛЬНЫЙ
ПОДАРОК

MP300



- Футляр для переноски и хранения комплекта
- Цифровая система управления громкостью
- Три варианта цветового решения - серебристый, черный и красный
- Выходная мощность: RMS 2.5Wx2+9W(THD=10%)
- Соотношение сигнал/шум (усилитель): >=85dB
- Входное сопротивление: 5 kOhm
- Уровень входного сигнала: 450mv.
- Вход: 3.5mm стерео джек.
- Динамик сабвуфера: 2-дюймовый бумажный, 4Ohm, с магнитным экранированием
- Динамик сателлита: 1.5-дюймовый бумажный, 4Ohm, с магнитным экранированием
- Размеры сабвуфера: 151(W)x223(H)x245(D) mm
- сателлитов: 92(W)x115(H)x90(D) mm
- Вес: около 1.4 Kg

СЕРВИСНОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ В 180 ГОРОДАХ
МАРКЕТИНГОВАЯ ПОДДЕРЖКА: 8-901-5117309

www.edifier.ru

Наши партнеры:



www.oldi.ru

www.netlab.ru

www.fcenter.ru

www.startmaster.ru

www.nix.ru

www.formoza.ru

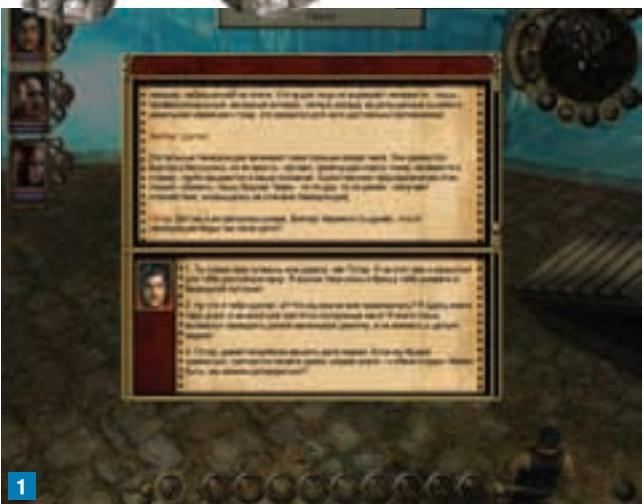
www.ultracomp.ru

www.i2b.ru

www.neotorg.ru

www.forum3.ru

т.: 638-50-12



1

2

1 Сразу видно, что автор диалогов никогда не работал ни в журнале, ни в газете, иначе бы он знал, что такое ограниченный объем. Смело выбирайте любой из ответов, ибо это ни на что не влияет!

2 Специфические «статьи» и «перки» остались на своем месте со времен демоверсии, несмотря на неуместность терминов.

3 Загрузочные экраны с текстом из книги пытались подтянуть к происходящему на экране. Такого вопиющего расхождения, как в демоверсии, уже не наблюдается, однако человека, не знакомого с первоисточником, они все еще способны смутить и дезориентировать.

4 Вездесущие указатели делают происходящее комичным. Стрелка поменьше направлена на цель побочного квеста. Парящая в воздухе золотая стрела – знак перехода на следующую карту.

5 Мир вокруг просто истекает внутренним светом – особенность, доставшаяся ему вместе с движком «Магия крови». Туман, обволакивающий удаленные предметы и только усиливающий сияние, пришел оттуда же.

6 Знакомьтесь: помолодевшая София Ротару в роли мечницы Раги.

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА:

PC

■ ЖАНР:

role-playing.action-RPG

■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

■ РАЗРАБОТЧИК:

Arise/KranX Productions

■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

■ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1,5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

■ ОНЛАЙН:

<http://nvdd.ru>

■ Автор:

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

В СРЕДНИЕ ВЕКА ДРАКОНОВ, ГОВОРЯТ, УБИВАЛИ. ТЕПЕРЬ МОДНО САМИ ОБРАСТАТЬ ЧЕШУЕЙ.



В каком-то далеком и малоизвестном месте одинокий геймер-ролевик держит в руках новый номер «Страны». Он доносит его до дома, прочтет под вечерний чай с плюшками и ляжет спать. А ночью ему приснится сон. Хотите побывать в геймерском сне? Да запросто. Заботливые демиурги из Arise и KranX Production отфильтровали, дистиллировали и перевели в легчайшие электромагнитные всплески самую суть этоговедения. Знакомьтесь: «Не время для драконов».

Бывают ведь и просто сны!

Дневные события и тревоги порой самым причудливым образом преломляются в ночных

приключениях. Но каким бы удивительным ни казалось содержание, опытный толкователь всегда восстановит первоисточник. Что же снится бывалому геймеру? В прошлом году, а может, и раньше он одолжил у приятеля книгу Лукьяненко и Перумова, и с тех пор мечта когда-нибудь оказаться драконом не оставляет его. Ироничного отношения авторов к хиппующим «ролевикам» он не заметил, а вот красота и плодородие тамошних пейзажей запали в душу. Поэтому и снятся ему ёлки, снизу доверху увешанные шишками, яблони, гнувшиеся под тяжестью урожая, и даже какие-то совсем непонятные деревья, с крупными синими ягодами в пазухе каждого листа. Примерно в одно с книгой время

попалась ему игра-перформанс Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura и навеки племнила паропанк-дизайном. С тех пор все механизмы и здания «Не времени» приобрели узнаваемые черты стиля «модерн». А совсем недавно наш сновидец сыграл во вторую часть Neverwinter Nights с продолжением. Образ действий героя, в очередной раз спасающего Фаэрун посредством избиения сотен монстров и выполнения заданий вида «пойди туда – не знаю куда», идеально лег на сюжетную канву романа. Механика боя, расстановка монстров, способ перевести дух и восстановить силы, да много чего еще покажутся любопытствующим наблюдателям подозрительно

знакомыми. Правда, создатели-кудесники уверяют, что на самом деле все это пришло из других игр, более насыщенных действием, например из Sacred. Однако нигде еще action-RPG не были так близки к миру Forgotten Realms каким-то неуловимым содержанием. Но все-таки ближе и родней спящему геймеру оказалась «Магия крови», торчащая из-за каждой кочки ушами вездесущих кроликов, переименованных в зайцев. До рези в глазах переливающийся внутренним свечением мир пришел именно оттуда. В сон напрямую попал исходный код хита двухгодичной давности. Более пристальный анализ покажет, что из всего перечисленного, если можно так выразиться,



Напекор стихиям

В полном согласии с книжной историей, главный герой овладеет магией четырех стихий – воздуха, воды, огня и земли. Не сразу, а постепенно, ровно так, как и в печатном источнике. Кроме того, человек с Изнанки с самого начала обучен воинскому искусству и умеет обращаться с гномской техникой. Правда, на нулевом уровне, но ничто не мешает в дальнейшем развить любое из умений. Один из редких моментов свободы выбора обворачивается ловушкой «правильной прокачки». Стихийные заклинания усиливаются и слабнут в зависимости от времени суток (тоже как в книге), но есть еще тотемная магия (манипуляции со зверем). Колдовство Неведомого клана отвечает за лечение, благословение-проклятие и вообще все, что связано с контролем над жизнью и смертью. Сюжет преписывает заниматься всем этим девочке Тэль. Остальным второстепенным персонажам тоже разданы свои роли. Их специализация позволяет выбрать тот или иной навык, но не в таких широких рамках, как у главгероя. Впрочем, как уже говорилось, и его богатые возможности – отчасти лишь иллюзия. А знакомой кнопочки «рекомендовано» здесь нет.



было извлечено самое «моджо» (помните Остина Паузера?) никакой «девочковой» чувствительности, только грубая сила! Больше драк, больше сурвых мужских реплик. Вполне в духе романа.

А еще спящий оказался человеком удивительно доброй души – как иначе говорить о нем, если он спит и видит сюжет, где можно счастливо спасти и взять с собой в дорогу некоторых несправедливо загубленных писателями персонажей?

Лабиринт наваждений

Вот только всякий сон живет по своим законам и, хотя исполняет мечты и тайные желания, зачастую совсем не так, как этого бы вам хотелось. Тогда он зовется

кошмаром. О том, что по ночам терзает геймера, узнать можно из того же источника.

Как и всякий человек, геймер часто видит сны, где он не в силах изменить происходящее.

Поэтому, несмотря на вдохновенное влияние Neverwinter, даже иллюзорной свободы выбора, вроде изменения alignment, ожидать не приходится. И три, и пять вариантов ответа в диалоге ведут лишь к одному решению, и все дороги, словно в Зазеркалье, идут в одном – положенном по сюжету – направлении.

Если наблюдатель, отважившийся запустить диск и разделить с главным героем его блуждания по Срединному миру, решит пойти своим путем, его ждет разочарование. Собст-

венный курс дозволено прокладывать только в пределах локации (довольно большой, но вмещающей одно-два села и лес вокруг, не более). Вся свобода, которой может похвастаться главгерой, – выбор очередности в низведении монстров, да возможность отказаться от некоторых особы навязчивых просьб местных жителей.

Дорогой длиною, да ночной лунью

А в дополнительной беготне по карте заключается другая сторона кошмара. Видение все длится, длится, и никак не желает заканчиваться. Баланс между стремительностью книжного действия и традиционно долгим сюжетом RPG нашему фанату так и не

приснился. Вот потому путешествующие по его фантазиям, скорее всего, будут вынуждены изрубить в капусту не одну стаю ни в чем не повинных кабачников. На счету каждое очко опыта, ведь только полностью «заряженный» персонаж сможет выстоять в тех редких сюжетных битвах, что перекочевали из романа. И даже выбор самого легкого из трёх доступных уровней сложности не сильно помогает ускориться. Видимо, наш спящий геймер любит удовольствие в процессе гораздо больше, чем финальную награду.

Медленно, как и все в этом сне, сеанс толкования подходит к концу. Наступает утро, люди просыпаются. Не будем мешать им извлекать уроки из увиденного. **СИ**

ВЕРДИКТ

6.5

ПЛЮСЫ

+ Стабильный движок, яркий, красочный мир, дизайн предметов и интерфейса в стиле «модерн».

МИНУСЫ

- Линейность, многословные речи героев, ни на что не влияющий выбор в диалогах, необходимость «тупой прокачки».

РЕЗЮМЕ

Драконы затерялись где-то между Diablo-клонами и «серъезными» RPG. В результате ни нашим, ни вашим.



Задолго до анонса третьей игры сериала на DS – в те времена, когда перевод даже второй части стоял под вопросом, – в Интернете появился французский перевод первого дела GS3. В нем главный свидетель, Тинами, была переименована в Доропес; сокращено «Долли». В официальном же переводе Тинами устоялась другого имени – Далия – но прозвище «Долли» так к ней и прицепилось.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ХАНД: adventure.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: 1
ОНЛАЙН: <http://www.capcom.com/phoenixwright>



Автор:
Сергей Цилорик
td@gameland.ru

1 «безумие? Это SPARDA!» Trials and Tribulations – по-жалуй, самая насыщенная мемами игра последнего времени.

2 Ба! Знакомые все лица! Повстречаются нам и Франциска, и Эджворт, и вездесущий Лари Батц.

3 При перекрестном допросе наша задача – найти противоречие в показаниях свидетеля и пребывать соответствующую улику. Протест при этом можно выразить и вербально – через микрофон DS. «Абджеши!»

ОТЛИЧНО



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRIALS AND TRIBULATIONS

В ТРЕТИЙ РАЗ АС АДВОКАТСКОГО ДЕЛА ФЕНИКС РАЙТ ПОЯВЛЯЕТСЯ НА ЭКРАНАХ-БЛИЗНЕЦАХ. И В ПОСЛЕДНИЙ.



ВЕРДИКТ
8.0

Плюсы +
Отличные диалоги, интригующие преступления и запоминающиеся персонажи – достойное завершение трилогии!

Минусы -
Никаких нововведений: все те же чрезмерная линейность, нелогичности и предсказуемости; игра на одно прохождение.

Резюме ✓
Обязательная покупка для всех любителей текстовых приключений. Как и предыдущие части трилогии.

Да, именно так. Хоть в сериале Gyakuten Saiban уже появилась четвертая часть, главный герой там – совершенно новый персонаж (по последней информации, в англоязычной версии его будут звать Apollo Justice), а всем полюбившийся Феникс проходит по делу лишь как свидетель. Так что Trials and Tribulation – бенефис адвоката Райта, и бенефис, несомненно, удавшийся. Если вы до сих пор не примеряли адвокатский значок Феникса (что, вне всяких сомнений, пришла пора исправить), напомним, что геймплей в играх сериала Ace Attorney четко делится на две фазы: расследование и суд. В первой мы исследуем место преступ-

ления, опрашиваем свидетелей, устанавливаем факты и находим улики. Которые предъявляем затем в суде, замечая противоречия в показаниях и выводя на чистую воду лжесвидетельствующих преступников. Да, именно так: невиновного подсудимого не оправдаешь, пока не докажешь вину кого-нибудь еще. Да и дела не блещут разнообразием, увы – сплошные убийства. Впрочем, юристы вряд ли смогут играть в эту игру: слишком уж много тут условностей; зато обычным геймерам, не подкованным в юриспруденции, но ценящим забавные диалоги и обаятельных персонажей, Phoenix Wright непременно придется по вкусу.

Знакомые же с сериалом не найдут в Trials and Tribulations ниче-

го концептуально нового. В свое время вторая часть привнесла неизначительное нововведение – возможность «взламывать» секреты свидетелей не в суде, а при расследовании; третья же не добавила ровным счетом ничего. Впрочем, от нее ждали не сенсаций, а продолжения истории – и на этом фронте она преуспела. Игра состоит из пяти дел, но сам Феникс распутывает лишь три из них; остальные же два происходят в прошлом, и ведет их Мия, наставница нашего героя, погибшая еще в самом начале трилогии. Немаловажную роль сыграют и паранормальные способности Мии и ее сестер, помогающих Фениксу, а потрясающей драматичности развязка и вовсе посвящена медиумам.

Чем же так замечательна Phoenix Wright: Ace Attorney Trials and Tribulations? Прежде всего – блестящими диалогами. Чего стоят одни лишь препирательства Феникса с тоющим на него зуб прокурором Годо! А персонажи! Годо, постоянно вляпающий в себя десятки кружек кофе; злой старик, вместо кормежки голубей расстреливающий их семечками; длинноносый «ас-детектив», не расстающийся с моноклем... Они – кровь и плоть Trials and Tribulations, и именно благодаря тому, как мастерски их судьбы сплетаются в клубок загадок, неизменно распутывающийся в суде под стук молотка судьи и исполненные пафоса возгласы протesta, игра становится поистине незабываемой. Не проходите мимо! ☑

Золотая Орда

историческая RTS от World Forge, создателей "СПАРТЫ"

К ПОСЛЕДНЕМУ МОРЮ... ДО ПОСЛЕДНЕГО ВОИНА...



© 2007 World forge. All rights reserved. Sparta © is registered trademark of World Forge.
© 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru;
(495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.





SILENT HILL: ORIGINS

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ДАЛЬНОБОЙЩИК ТРЭВИС В ГОРОДЕ ЗАКРЫТЫХ И СЛОМАННЫХ ДВЕРЕЙ. БЛИКУЮЩИЕ МОНСТРЫ И NOISE-ЭФФЕКТ ПРИЛАГАЮТСЯ.



ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА:
PlayStation Portable
- ЖАНР:
action-adventure,horror
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Konami
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК:
Climax
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ОНЛАЙН:
www.konami-data.com/
officialsites/silenthillorigins



■ Автор:
Сергей Цилорик
tg@gameland.ru



Омните, что Electronic Arts сделала в The Lord of the Rings: The Third Age? Она скопировала боевую систему Final Fantasy X практически один в один. Это не помогло The Third Age стать полноценным хитом – ни запоминающихся персонажей, ни крепкого сюжета, ни какой-либо изюминки в игре не было. Но калька с отличной боевой системы обеспечила «Третью эпоху» хотя бы качественный геймплей.

Британская команда Climax пошла проторенной дорожкой и скопировала игровую механику именного хоррор-сериала Silent Hill. Само собой, их действия куда более оправданы, ведь разрабатывали они очередную часть того же сериала – но вот не учили, что лю-

бимый в народе Silent Hill – это не только бесконечная беготня по сeryм коридорам в поисках ключей и головоломок. Не сумели понять, что геймплей здесь – не цель, но средство, с помощью которого подается обычно вкусный сюжет да создаются призванные ужаснуть игрока ситуации. И, позаимствовав основу предыдущих частей сериала, Climax добилась того, что в Silent Hill: Origins нас встречают все без исключения недостатки, кочующие из части в часть уже многие годы.

Есть, конечно, нововведения. Вот одно, например: герой устает. Выыхает, теряет силы, не может больше бежать. Любой человек, знакомый с сериалом, от этих слов придет в ужас. Ведь Silent Hill – это неизменно долгая бе-

готня по покрытому туманом городу; дистанции, которые покрывают протагонисты предыдущих частей, поистине велики, и если бы они теряли силы через каждые двадцать секунд, как это случается с Трэвисом, концовки прибавили бы в однообразии: «сожран монстрами». Врагов, конечно, можно обходить – но необходимость постоянно прерываться на отдых выматывает похоже трусы. Решение – пить энергетики, соседствующие теперь с лекарствами. Реализм? Первый, кто скажет хоть слово про реализм, получает направление к доктору Пирамидоголовому и его премиальным медсестричкам. О каком реализме может идти речь, когда герой уже через пару часов игры, помимо обычных ключей, пистолета, ружья и десят-

ков целебных бутылочек, прячет по карманам несколько крючков для мяса, пару металлических шкафчиков, полюзины портативных телевизоров, три вешалки и печатную машинку? Арсенал Трэвиса столь обширен исключительно по причине недолговечности – каждый предмет, годящийся в оружие ближнего боя, рано или поздно ломается. Да, похожее мы видели в Dead Rising – вот только здесь герой не ограничен несколькими слотами инвентаря, а предметы сильно побаиваются за несколько ударов. Сражаться, к счастью, вовсе не обязательно – как уже было упомянуто ранее, всех монстров легко обойти бочком. Да, абсолютно всех. И эта их слабость убивает весь страх иг-

1 «Сайлент Хилл» без туалетов – не «Сайлент Хилл».

2 Трэвис достает из широких штанин... вешалку. И учит монстров уму-разуму по заветам Фрэнка Уэста!

3 С беднотой обстановки бесконечных комнат, посещаемых Трэвисом, может поспорить только беднота его комментариев относительно осматриваемых им предметов интерьера. Героям SH давно пора уже замечать, что у каждого предмета есть характеры.

4 Тронул зеркало – оказалось в альтернативном мире. Тронул еще раз – вернулся. Сама идея внезапно захватывающего реальность кошмаря, так замечательно реализованная в первой и третьей частях сериала, в нулевой оказалась попросту опошленна.

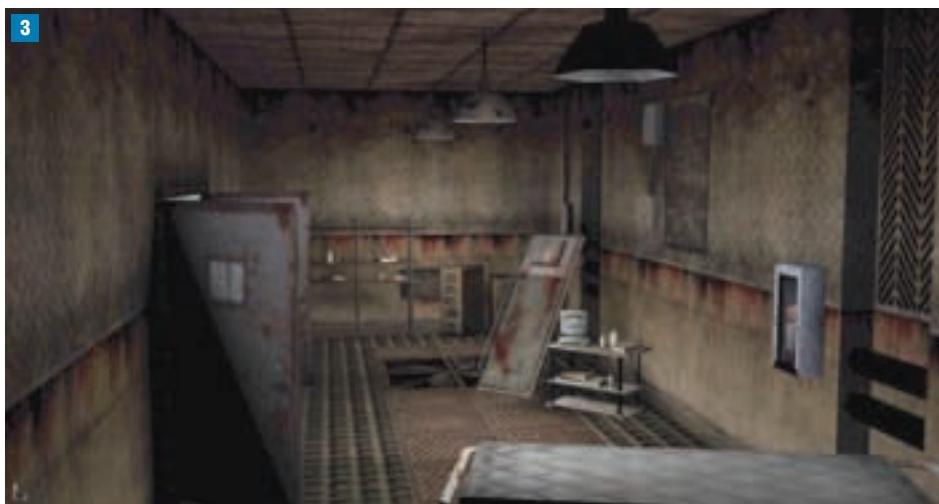
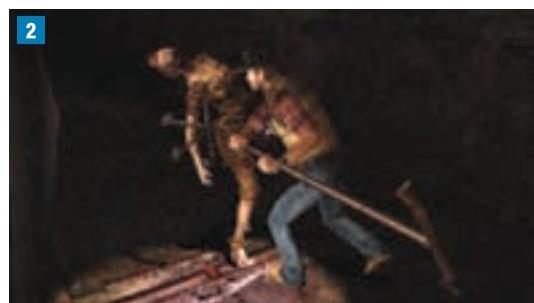
5 Игра очень любит менять ракурс камеры. Учитывая, что герой свигается относительно этой самой камеры, это означает вечную макету с управлением.

6 Не пропустите картину с Пирамидоголовым в начале игры!

7 Получивший взбучку монстр падает на пол и принимается дергаться в конвульсиях. Чтобы бить его, нужно отпустить кнопку, отвечающую за атаки («R»), а затем, не сходя с места, нажать «X». Стоит Трэвису свинуться или попытаться залезть к врагу с другой стороны – шанс выполнить «фраталити» пропадет и врага придется избивать снова. И снова.

Сюжета вокруг сюжета

Действие Origins происходит за семь лет до событий первой Silent Hill – собственно, игра и начинается с того, что Трэвис вытаскивает Алексу из горящего дома. Как мы знаем по первой части, Алекса разделила свою душу на две половины, отправив одну жить спокойной жизнью за пределами Сайлент Хилла; весь сюжет Origins, по сути, говорит лишь о том, что Трэвис помог ей осуществить этот трюк. Попутно раскрывается и детская травма Трэвиса – но этот сюжетный узелок даже не имеет связки. Появляются и знакомые персонажи – Далия, Кауфман, Лиза – они не играют в сюжете ровно никакой роли, их камео – ненужно и пусто. Как видится, игра оставляет после себя сонм открытых вопросов – только вот если раньше вопросы в основном касались деталей да всякого символизма, то в случае с Origins вообще не понятно, откуда взялись все эти монстры, чего от них нужно Трэвису и, собственно, чем он вообще такой особенный? Когда игра не трудится дать ответы даже на столь фундаментальные вопросы, о деталях и говорить не приходится ввиду их чрезмерной скучности. Да, в сюжетном плане Origins – полный провал.

**ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...**

Стиль и орография авторов сохранены.

karat (про.блог):

«Поймите правильно, игра является одним из лучших развлечений на PSP этой зимой, но Origins отличается от привычного Silent Hill'а также, как американская версия «Звонка» от японской».

denre (Live Journal):

«Пора переключаться на какой-нибудь другой мистический сериал. Может хоть Rainy Woods порадует».

diatloy (Live Journal):

«Стоит ли брать у друга PSP? Определенно стоит, хотя бы для того чтобы ознакомиться с на данный момент одним из пяти главных проектов для этой консоли. Фанатам эта игра и так обязательна к прохождению, а обычные смертные должны подумать – правильное ли это вложение средств? Нужно ли вам тратить денежку на проект, который не выполнен на пять с плюсом? Хотя с другой стороны это очень добродушная и действительно хитовая игра».

sl_d (Live Journal):

«Что же до самой игры, то она мне очень понравилась. Давно я не испытывал подобных чувств, включая Хилл, наверное, еще со времен третьей части. Лично мое мнение, что игра заслуживает свои 9.5 из 10».

Всем обладателям девайса от Сони советую!».

axel089 (Live Journal):

«Я не разделяю особо бурных мнений – определенно, в SHO стоит поиграть, да и как PSP-проект она вышла что надо. Вот только без вполне логичных сравнений с культовыми частями тут не обойтись. А, как уже говорилось, в подобном случае львиная доля всех достоинств сойдет на нет, потому как эти достоинства-то в сравнении с той же второй частью уже и достоинствами называться не в состоянии».



Silent Hill: Origins встречает ужасом всех без исключения недостатков, кочующих из части в часть уже многие годы.

рающего: чего, скажите, бояться, когда всех монстров (их ассортимент, в отличие от оружия, крайне скучен) знаешь наперед и заранее уверен, что до героя они дотянутся только в случае очевидной оплошности со стороны игрока? Вот ведь ирония – в самой первой Silent Hill все было иначе. Там «близорукие» монстры (дети, медсестры) держались внутри помещений, а те враги, что встречались на улице, славились прыгкостью и непредсказуемостью. Origins же встречает вороном едва различных между собой дрожащих паралитиков, умеющих бросаться на

героя разве что с расстояния в пару шагов. Боссы – те и вовсе под копирку: квадратная комната, огнестрельное оружие в руки, разрядить обойму, отбежать, повторить. Вариативности – ноль. Геймплей комплексы – ужасен. Пробежать по городу до следующего «уровня». Взять карту, обойти несколько десятков дверей, стучась в каждую и отмечая сломанные замки (коих всегда большинство). Найти головоломку до школьной сложности, решить, взять ключ к комнате на другом конце здания, добежать, открыть. Найти зеркало, переместиться на

в альтернативный мир. Полелаять щеточную надежду, что когда-нибудь это будет сюжетно объяснено. Обойти заново весь уровень со всеми десятками дверей в альтернативном мире. Еще головоломка, еще ключ, еще зеркало. Свободно посещаем и покидаем кошмарный мир, когда заблагорассудится – он более не хоррор-элемент, а лишь часть головоломки с кучей запертых дверей. Повторяем процедуру несколько раз, открывая путь к боссу. Убиваем, смотрим сценку с Алексой, получаем ключик к следующему «донжуону» – и трусцой по городу. Мотивировать нас на

это никто даже и не собирается. Повторять, пока не выйдет те 3-4 часа, что длится игра.

Единственное, в чем Silent Hill: Origins не ударила в грязь лицом, – ее обертка. Графически это одна из лучших игр на PSP, ей совсем немного осталось дотянуться до уровня второй части; не стесняйтесь домыслить лишние баллы к финальной оценке, если обертка для вас важнее начинки. Музыка Акиры Ямаоки предсказуемо хороша и звукорежиссура не отстает – так что, если последовать совету разработчиков и играть одному в темной комнате и в наушниках, напугаться у вас очень даже может получиться. Только вот какой тогда смысл в существовании этой игры на портативной консоли?

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ

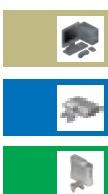
+ Отменная графика и отличный звук способствуют созданию самой «атмосферы», которую так любят фанаты.

МИНУСЫ

- Неудобное управление, ужасная камера, неееспособные монстры, архаичный и неприятный геймплей, невнятный сюжет.

РЕЗЮМЕ

Безушибочная подделка под Silent Hill. Все худшее на месте, а лучшее – изуродовано.



1 Облик некоторых самолетов заставляет вспомнить «Звездные войны», а не Вторую мировую.

2 Исполинский дирижабль только выглядит легкой добычей — защитников у него хватает.

3 Противник, как правило, обращается в беспало уже после первого натиска — выделявая при этом немыслимые кульбиты.

4 По части спецэффектов игра заметно похорошела.



ХОРОШО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, PlayStation 3, Xbox 360

ЖАНР:
action, flight, historic

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акела» (PC)

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Спорт Клаб» (Xbox 360)

РАЗРАБОТЧИК:
Ubisoft Romania

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 16

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.0 Гц, 256 RAM, 64 VRAM

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
Xbox 360

ОНЛАЙН:
<http://www.blazingangels2.com>



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

BLAZING ANGELS: SECRET MISSIONS OF WWII

ГДЕ-ТО В ТЫЛУ ПОДЛЫЙ НЕПРИЯТЕЛЬ ГОТОВИТ СУПЕРОРУЖИЕ — НО ПАРА АВИАЦИОННЫХ БОМБ ПОСТАВИТ КРЕСТ НА КОВАРНЫХ ПЛАНАХ!



Тема Второй мировой, долгие годы кормившая игровую индустрию, постепенно теряет былую популярность. То ли фантазия сценаристов потихоньку иссякла, то ли пользователям надоело по десятому разу гоняться за фашистами под Эль-Аламейном — но разнообразные шутеры, стратегии и авиасимуляторы на соответствующем «историческом» фундаменте выходят ныне все реже и реже. Впрочем, до издательства Ubisoft, чьи наиболее сообразительные сотрудники пали в неравной борьбе с кроликами, ветры перемен долетают небыстро. Другими причинами объясняться появление Blazing Angels 2, продолжения не самой лучшей

и не самой успешной игры 2006 года, мы затрудняемся.

Полет фантазии

Подзаголовок Secret Missions of WWII в названии нового проекта уже подсказывает — историческая достоверность в Blazing Angels 2 если и не отправлена в запас, то, во всяком случае, заметно понижена в звании. Главный герой, некто капитан Робинсон, американец по происхождению, становится командиром элитного авиаотряда, в задачи которого входит выполнение наиболее трудных и опасных операций против Третьего рейха. Согласно сценарию, подопечные Гитлера окончательно распустились — и пока на основных фронтах кипят кровопролитные сра-

жения, немецкие ученые втайне работают над разнообразными секретными технологиями, приведенными изменить ход войны самым радикальным способом. Новейшие самолеты, чудовищные установки «Судного дня», невероятные энергогенераторы — все это должно вот-вот заработать, и только стараниями Робинсона со товарищи пополновения нацистов удастся остановить.

Миссий в игре превеликое множество — и далеко не всегда от вас требуется портить жизнь лучшим умам Германии. Имеются в сюжетной кампании и вполне стандартные задания — например, остановить волну неприятельских бомбардировщиков, либо, наоборот, сбросить пару-тройку зарядов на вражескую территорию.

Время от времени придется также выступать в роли конвоиров, разведчиков, а то и форменных камикадзе, чуть ли не в одиночку пробирающихся за линию фронта. Наконец, не обошлось и без схваток с боссами, вроде «плюющегося» самолетами исполнинского цеппелина, наделенного (хотя бы, передовыми технологиями наци) просто невероятной прочностью. Кстати, среди прочего есть даже миссия в Москве — по не установленным наукой причинам, капиталистическим акулам неба доверяют оборонять святая святых СССР, Красную Площадь!

Повторение старых ошибок

Помнится, первую Blazing Angels мы журили за слишком низкий уровень сложности — даже асы

**Купите мне крылья!**

Успешное выполнение заданий позволит вам зарабатывать очки – они же служат в *Blazing Angels 2* валютой. Ну а на что же прикажете тратить заработанное потом и кровью? Статья расхода не так уж мало, но большая их часть предусматривает переделку и совершенствование доступных летательных аппаратов. Так, одни запчасти делают самолет более маневренным, другие позволяют нарастить броню или увеличить скорострельность. Есть и такие поблажки, которые превращают игровой процесс в форменное изувечательство над глупыми неуклюжими супостатами. Как вам, например, ракеты, взрывающиеся поблизости от цели – то есть, не требующие точного наведения? Убийная сила у них, между прочим, о-го-го, а запас побочных «игрушек» обычно достаточно велик.

Настолько, что порой вы просто-напросто забываете про базовое оружие, так как в нем нет никакой необходимости. С другой стороны, именно такие вот «апгрейды» стимулируют пройти игру до конца.

**Стай гусей**

Многопользовательский режим предусматривает участие шестнадцати человек одновременно и предлагает самые разные варианты состязаний. Впрочем, слышны голоса жалобщиков на не слишком надежную связь и недостаток бонусов на многих картах. Кроме того, есть претензии и к отсутствию «ботов» – они бы здорово пригодились в тех случаях, когда сервера пустуют.



противника были не в состоянии оказать нам достойного сопротивления. Изменилась ли ситуация в *Blazing Angels 2*? Ничуть! Недруги по-прежнему растерянно мечутся вокруг вас и ваших напарников, соревнуясь, кто изящнее подставится под очередь. Ну а с появлением разнообразного вспомогательного оружия, вроде самонаводящихся ракет, отстрел супостатов из не слишком увлекательного, но задорного и веселого занятия превращается в обыкновенную рутину, где качество уступило количеству. Почти не изменилось и управление – правый курок все так же отвечает за основное орудие, а правый шифт – за вспомогательное. Наведение на объекты осуществляется с помощью левого кур-

ка, либо, в некоторых ситуациях, левого шифта. Различные маневры и пикируются без каких-либо трудностей, благо от всех возможных намеков на реалистичность *Blazing Angels* избавилась еще в пору собственного дебюта. Некоторые трудности возникают разве что при попытке устроить прицельную бомбардировку – к слову, тот же промах наблюдался и в оригинале.

Зыс иззы джорман диспатчер!
Графика, на мой взгляд, осталась на прежнем уровне – разве что прибавили деталей декораций (многие из которых выглядели довольно примитивно), да слегка подправили трехмерные модели наземной техники. В итоге картинка получилась адекват-

ной возможностям нынешнего поколения консолей, но без особых изысков. Смотреть приятно, однако поводов для восторга не сыскать – чай не *Ace Combat 6*. Что до звука, то на нем, похоже, решили сэкономить. Запоминающаяся музыкальная тема всего одна – да и запоминается она лишь потому, что слушать ее приходится постоянно. Персонажи говорят много и охотно, но кое-что все-таки смущает. Во-первых, голоса большинства героев подозрительно похожи; во-вторых, и немцы, и японцы предпочитают общаться между собой исключительно по-английски. Правда, коверкается язык Шекспира при этом нещадно – возможно, мы имеем дело с каким-то хитрым пропаган-

дистским ходом, суть которого так и осталась невыясненной.

Невидимые бойцы невидимого фронта

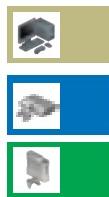
Как и предшественница, *Blazing Angels 2* отнюдь не плоха, пусть и несколько простовата. Поклонники аркадных самолетных боевиков наверняка оценят-solidный список сюжетных миссий и внушительное число единиц крылатой техники. Но те, кто пылкой любви к подобным играм не испытывает, работу Ubisoft Romania, скорее всего, попросту не заметят, отдав предпочтение более ярким и более раскрученным проектам. А вот предотвратит ли это невнимание запуск новых *Blazing Angels* в будущем, покажет время. **С**

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ +
Продолжительная сюжетная кампания, множество самолетов на выбор, разнообразие заданий, неплохая, пусть и не самая впечатляющая графика.

МИНУСЫ -
Чересчур заниженный уровень сложности, некоторые недочеты управления, бедное музыкальное сопровождение и плохая работа актеров.

РЕЗЮМЕ **✓**
Заурядный аркадный шутер – с тучей самолетов, щедро субранный псевдоисторическими фантазиями сценаристов и паршивой озвучкой.



**«Рисуйте, рисуйте, как видите вы!»**

Еще до релиза Drawn to Life авторы дали понять, что для проекта очень важна поддержка пользователей – ведь именно они создают немалую часть графического оформления игры. Издатель THQ совместно с сайтом IGN даже провели конкурс на лучший дизайн главного героя (<http://microsites.ign.com/nintendodrawntolife/index.html>). Рисунок Криса Симмонса попал в игру в качестве одного из шаблонов персонажа (см. соседнюю страницу). Увы, возможности релизной версии по обмену плодами творчества ограничены. Как ни крути, а больше шести персонажей и двух экземпляров каждого из предметов (по одному на профиль) на картридж не поместится. Более того, мериться мастерством пиксельного художества можно только при личной встрече – единого интернет-репозитория пользовательских работ, как, например, в Lemmings, в Drawn to Life не существует. Не иначе как в THQ не нашлось человека, готового заниматься цензурой присланного контента – ведь, как показывает практика, мало кто может устоять перед искушением нарисовать если не голую тетку в качестве героини, то хотя бы платформу в виде какого-нибудь неприличного слова.

**СЕКРЕТ!**

Перейдите в режим рисования, зажмите кнопку L и наберите следующие комбинации, чтобы получить наборы шаблонов:
X, Y, B, A, A – инопланетяне;
B, B, A, A, X – животные;
Y, X, Y, X, A – роботы;
Y, A, B, A, X – спортсмены.

Бросьте в колодец 10 тыс. монет и прикоснитесь к нему стилусом, чтобы попасть в секретный город.

**ИНФОРМАЦИЯ**

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: action.platform.2D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: 5th Cell
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОНЛАЙН: <http://www.thq-games.com/uk/game/show/2236>



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

DRAWN TO LIFE

«ДЛЯ ТОГО, ЧТО НА СЛОВАХ НЕ ПЕРЕДАШЬ, ЛЮДИ ВЫДУМАЛИ КИСТЬ И КАРАНДАШ...»

ХОРОШО

У Питер Молинье и любит раздавать обещания, которые потом выполняет только наполовину, роль лидера Lionhead в современной индустрии нельзя недооценить. Именно он успешно скрестил симуляторы бога и смотрителя гигантской гориллы. Разработчики из 5th Cell решили пойти по стопам сэра Питера. Запустив Drawn to Life, вы немедленно обнаружите, что обитатели игры, ушастые разумные зверьки-рапозы, называют вас ни больше ни меньше как Творцом. Городок зверюшкой переживает тяжёлый кризис. Один местный отщепенец поворывал почти все странички из Книги Жизни, в которой

Творец нарисовал всё-всё, что есть на свете. Если что-то пропадает из книги, оно исчезает и на самом деле. Мир лишился красок, небо и землю затянуло тёмными тучами, и почти все рапозы разбежались из города кто куда. А те, что остались, слёзно умоляют вас создать им помощника. Пора браться за стилус и рисовать гориллу... или корову... или Хидео Кодзими верхом на шагоходе – в общем, кого захотите. Учтите только, что передвигаться гolem будет по законам Творцов, стоящих выше – создателей игры. Так что, если вы изобразите колесо вместо ног, оно всё равно распадётся на две половинки и крутиться не сможет. Однако и в этих рам-

ках есть где разгуляться фантазии. Жаль только, что в одном профиле можно создать лишь трёх персонажей, а профилей на картридже помещается всего два.

«...И зачем весь этот мир, и в мире ты»

После того как облик вашего наместника на земле рапоз будет определён, ушастики начнут заваливать вас просьбами. Вариативности, как в Black & White или хотя бы Overlord, здесь нет – гнуть линию «тёмного властелина» никто не позволит. Извольте слушаться своих подданных! Drawn to Life формально переименует модель развития города из Rocket Slime – спасая рапоз,

вы открываете ранее недоступные районы. Однако если в игре от Square Enix новые места означали новые возможности, здесь список «удобств» исчерпывается магазином, где можно купить новые боевые приёмы для своего «аватара», а также краски и шаблоны для рисования. После этого каждое расчищённое от облаков место становится просто ключевой точкой, куда вас время от времени будут посыпать. Вся сюжетная часть – бег по кругу. К мэру, от мэра, к волшебному огню, разогнать облака, нарисовать или раскрасить то, что они скрывали, повторить. Впрочем, в истории, поначалу простоватой, найдутся и удачные юмористические моменты, и трогатель-



ные – для любителей поплакать над трупом Айрис.

После нескольких забегов по деревне рапозы отправляют героя в портал – собираять недостающие страницы и искать беглых соплеменников. За порталами скрываются обычные платформенные уровни, населённые представителями конкурирующей расы баки, которых вам предстоит безжалостно уничтожать. Кроме того, здесь вы можете взглянуть на вашего героя крупным планом – в городе его фигурка немного уменьшается, что не добавляет ей красоты.

Словно в компенсацию за прямолинейность городских приключений, внешние миры представляют собой настоящие

лабиринты. От основной дорожки, ведущей через уровень, отходят многочисленные ответвления. В некоторых из них таятся секреты, другие обязательны для прохождения – там скрываются беглые рапозы и обрывки страниц из Книги Жизни.

«Нарисуй, как пахнет мокрая трава...»

С каждым порталом связана своя тема – например, снежные просторы, волшебный лес или пляж. Снаряжение героя также меняется от эпизода к эпизоду. В зимней стране он получает стреляющий снежками пистолет, в лесу отращивает крыльышки, чтобы взлетать на высокие ветки, а плавает исключительно в ластах и шлеме – всё это тоже надо в обяза-

тельном порядке пририсовывать. Придётся немало потрудиться стилусом и на запортальных просторах. Большинство интерактивных элементов, будь то платформы, переключатели, трамплины, ветер, течение или кокосовое радио, вам придётся изобразить самостоительно. Динамика от этого, конечно, страдает. Только что вы бежали, прыгая по макушкам несчастных баки и постреливая из желудёвой пушки, и тут – стоп машина, раскрашивай канделябр! Трудно пересилить желание нарисовать какую-малюк, лишь бы только скорее продолжить игру. Однако если вы потеропитесь, ваш наскоро намалёванный квадратик будет резать глаз среди чётких и аккуратных фонов, созданных художниками 5th Cell.

1 Рисуя платформу, имеющую в виду, что ее «рабочая поверхность» определяется отведенным под картины прямоугольником, а не контуром изображенной вами фигуры.

2 Мари: «Интересно, а как Создатель видит нас?» Джоуи: «Ну, возможно, у него есть такая белая коробочка с двумя окошками. Он нажимает на кнопочки, машет волшебной палочкой и так вершит наши судьбы». Мари: «Большой ерунды в жизни не слыхивала».

3 Самонаводящийся пистолет, который нам выдают для подводных приключений, обладает удивительной способностью попадать во врага уже после того, как враг доберется до нашего героя.

4 Время суток в городе разное соответствует часам DS. Этот скриншот был снят в 14:35.

5 В редакторе вы можете использовать шаблоны не только целиком, но и по частям – например, взять голову рыцаря, тело бара-на и ноги инопланетянина.

6 По мере того как герой теряет здоровье, он постепенно превращается в деревянный манекен.

ВЕРДИКТ

7.0

ПЛЮСЫ

Оригинальная идея, логично использующая особенности Nintendo DS. Качественные спрайты и фоны, неплохая музыка.

МИНУСЫ

Рудиментарная сюжетная часть. Фиксированная анимация персонажа. Заурядный платформенный элемент. На картридже помещается всего 6 героев.

РЕЗЮМЕ

Половинки игры слабо стыкуются, но для тех, кто всегда хотел оживить своего «палку-палку-огуречика», Drawn to Life – самое то.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Wii, PlayStation 2,
PlayStation Portable, DS
ЖАНР:
special.virtual_life
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:
Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
Wii
ОНЛАЙН:
www.thesims2.com/castaway



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru



THE SIMS 2: CASTAWAY

ПРИШЛО ВРЕМЯ РАСКРЫТЬ ВСЕ ТАЙНЫ ОСТРОВА ОБЕЗЯН...



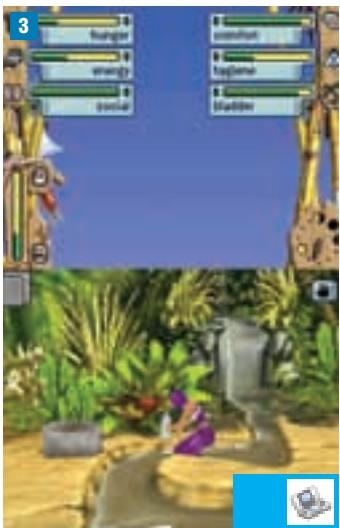
Феномен The Sims достоин целой диссертации. Симов можно любить и ненавидеть, ругать и хвалить, но они есть и будут, никуда от них не денешься, остается только научиться получать удовольствие. Или пройти мимо. Но тогда все удовольствие разберут товарищи. Тут ведь важно понять, чем хороши The Sims. А хороши они свободой творчества. Никто не расскажет вам, как играть в симулятор жизни. Нужна фантазия, нужно терпение. И снисхождение к Electronic Arts с ее столь естественным желаниям выжить из идеи всю возможную прибыль. Ведь не будь у нас кучи продуктов под маркой The Sims, разве воспри-

нимали бы мы Castaway с тем наивным оптимизмом, с каким мы воспринимаем ее сегодня?

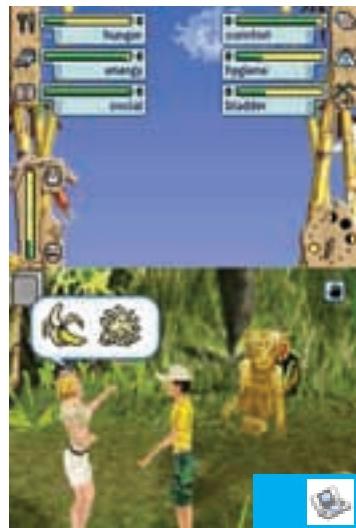
Дует с моря свежий воздух
Не выдержав жестоких гонений со стороны симоневистников, виртуальные человечки снарядили виртуальный корабль и пустились в открытое море, чтобы потерпеть крушение и пропасть на далеких богом забытых островах. И вот один из наших подопечных выползает из воды на песчаный пляж. Повсюду непролазные малополигональные джунгли, агрессивно ощетинившиеся уродливыми моделями незнакомых растений. Райской музыкой льются из колонок звуки дикой природы. В карманах у сима только нож,

матрас да туалетная бумага. А ведь предстоит строить дом, добывать пищу, искать потерявшихся членов команды и разрабатывать план возвращения в родной SimCity... Или не стоит? После бесконечных дополнений, строго дозированными порциями раскрывающих разные стороны поднадоеvшей городской жизни, у сериала неожиданно открылось второе дыхание. Все основы игры остались прежними, но сам процесс серьезно отличается от того, что мы видели в The Sims 2. Начинаем мы по-прежнему с создания персонажей – будущей команды нашего несчастливого судна. Помимо внешности, имени и характера можно выбрать профессию – род занятий, которому

сим посвятил себя до того, как получил билет на злополучный корабль. Профессия влияет на начальные навыки сима, что на первых порах значительно облегчает выполнение отдельных задач. Выброшенный на берег сим не может купить дом, обставить его мебелью или пойти заработать денег. Хотите крыши над головой – собирайте доски, листья, рубите деревья. А чтобы срубить дерево, придется сделать топор. Более того, спроектированная на участке хижина не вырастет, словно по мановению волшебной палочки. Наш Робинзон должен прийти в обозначенное нами место и построить дом вручную. Анимация строительства, к слову, по-симовски незамысловата, ну


Бочка не без ложки, или Трезвый взгляд на вещи

Дабы испортить радужный настрой статьи, давайте взглянем на Castaway здраво. Идея хороша, но ее воплощение оставляет желать лучшего. И ставшие визитной карточкой серии The Sims баги – еще полбеды. На PS2 и PSP игра может «похвастаться» беспредельным временем загрузки (смело снижайте финальную оценку на полбалла, а то и на балл); готовьтесь созерцать экраны с надписью «Loading» очень... очень... очень... долго и очень часто. Готовьтесь к тому, что игра может повиснуть, лишив вас возможности сохранить достижения. Версиям на консолях от Nintendo повезло больше. DS трагично дostaлся набор диковинных мини-игр, способных отчасти подстелить пиллюлю, а на Wii вышла и вовсе почти идеальная версия, но возможности чудо-управления совсем не раскрыты. Пульт-указка как симулятор компьютерной мыши – это чертовски удобно и правильно, но хочется не просто отдавать команды, а собственно нруочно пилить срова и ловить рыбу... Копим на Zack & Wiki?



да не будем придираться по мелочам. Все простые человеческие потребности на месте: сим хочет кушать, спать, общаться, мечтает о чистоте и комфорте, ему хочется жить красиво и весело. Теперь представьте, что из уютного многоэтажного дома, где была огромная двуспальная кровать, джакузи, японский унитаз, камин, плазменная панель и стереосистема, его переместили на окраину какого-то леса, где нет ничего, кроме девственной природы да приставучих обезьян. Проникнитесь драматизмом происходящего.

Руководство для начинающих изгоев

К счастью, под рукой оказалась полезная книжка. Тут вам

и «список квестов», и советы по выживанию в негостеприимных условиях. Самое верное решение: пройдя обучающую стадию, вовсе забыть о существовании этой опции, чтобы не лишать себя радости погружения в роль дикаря. Если раньше в The Sims можно было выделить экономическую составляющую, в Castaway ее перевешивает чистокровный adventure. Все свободное от удовлетворения потребностей время сим посвящает сбору полезных предметов и исследованию доступных территорий. Но если последнее не на шутку увлекает (древние храмы, развалины корабля, поиски сокровищ...), то непрестанное собирательство способно порядком утомить.

Бродить кругами предстоит до тех пор, пока вы не приучите обезян за бананы доставать для вас все, что потребуется. Или не нападите контакт с другими симами, которых можно (и нужно) убедить таскать ресурсы «ради общего блага». А собирать придется в основном еду и стройматериалы. Потенциальная пища, что и понятно, делится на флору и фауну. Ее можно готовить, и опытный повар смешивает ингредиенты, добиваясь получения приемлемых для здоровья и самообладания, берите Castaway в свою коллекцию. Всем остальным я рекомендую хорошенко подумать, прежде чем пускаться в рискованное путешествие на хлипкой посудине в компании незадачливых смертников. Чего от них ждать, от этих симов... СИ

минимум сима невелик, а потому его судьба по-прежнему в наших руках. Будет ли это сыйтый ленивый островитянин или злой полуоголенный дикарь?

В добрый путь

Если вы преданный поклонник The Sims и счастливый владелец волшебной белой коробки от Nintendo, если в играх для вас всего важнее оригинальность идеи, если вам не чужды такие качества, как терпение и самообладание, берите Castaway в свою коллекцию. Всем остальным я рекомендую хорошенко подумать, прежде чем пускаться в рискованное путешествие на хлипкой посудине в компании незадачливых смертников. Чего от них ждать, от этих симов... СИ

1 Гайбраш Трипвиг (могучий пират) уже совершил Побег с Острова Обезьян. А чем мы хуже?

2 Вступивших в племя симов можно подрядить на работу... Нет, нажимать кнопку в секретном бункере не придется. Работать будем по-настоящему: принеси, приготовь, не мешайся...

3 Чтобы поймать рыбку, нужно прокачивать навык и играть в мини-игры.

4 никаких следов динозавров...

5 Данки Конг, ты?

Не признал...

отлично

ВЕРДИКТ
8.0

Плюсы

Свежий взгляд на The Sims, необременительный игровой процесс, простор для творчества, прелестный юмор и, конечно, обезьянки.

Минусы

Перед встречей с присирчивым игроком новых симов стоило бы помыть, причесать, одеть, обуть и вылечить от всех багов.

РЕЗЮМЕ

Ссылка на необитаемый остров пошла на пользу виртуальному человечкам... Но что будет, когда они вернутся на большую землю?



Хорошо

DEAD HEAD FRED

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА:
PlayStation Portable
- ЖАНР:
adventure, third-person
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
D3 Publisher
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
нет
- РАЗРАБОТЧИК:
Vicious Cycle
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ОНЛАЙН:
www.deadheadfred.net

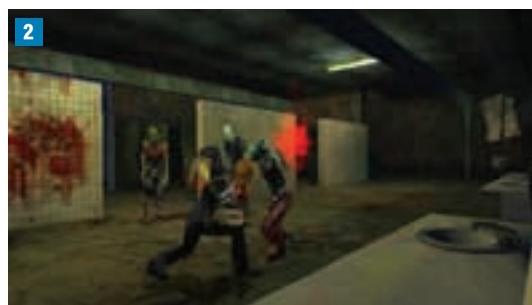


■ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

ФРЕД-ВСЕМУ-ГОЛОВА

Fронтальный взгляд на городок Нор Фолс, расположенный в провинции, показывает, что это не самый чистый и благополучный городок. Видимо, из-за этого герой, Фред Нойман, и решил заняться расследованием. Но что же он там нашел? Сразу же становится ясно, что это не просто детективная игра, а что-то более интересное. Игра начинается с того, что Фред получает голову от одного из своих коллег. И вот он уже не просто Фред Нойман, а Фред-всему-голова.

Итак, Фред-всему-голова – это игра, в которой герой может менять свою голову на любую из многих голов, которые есть в городе. Каждая голова имеет свои особенности и способности. Например, одна голова может помочь Фреду проникнуть в замок Дока Штайнера, а другая – помочь ему выиграть в гонке. Игра интересна тем, что она сочетает в себе элементы детектива, головоломки и приключений. Игра интересна тем, что она сочетает в себе элементы детектива, головоломки и приключений.



1 Движок неплохо справляется не только с закрытыми пространствами, но и с открытыми – никакого падения кадров обнаружено не было.

2 Даже два противника могут стать серьезной проблемой для Фреда. Что и говорить о трех и более – нужно быть настоящим виртуозом, чтобы отразить такое нападение.

3 Что может быть проще – набрать в голову (в нашем случае именно в голову) воды и затушить пожар. Вот только шланг найти не так-то просто.

4 Голова Фреда, немного бензина и спичка – готов смертельный фокус!

5 Несмотря разгадка кроется совсем недалеко от, собственно, загадки; скажем, в той же комнате, где нужно совершить всего-то одно-года действия. Главное – выяснить, какие именно.

6 Фред – не чемпион по прыжкам, но ваше умение обращаться с кнопками должно сделать его таким. Кроме шуток, гимнастических упражнений тут немало: оранжерей вам это быстро докажет.

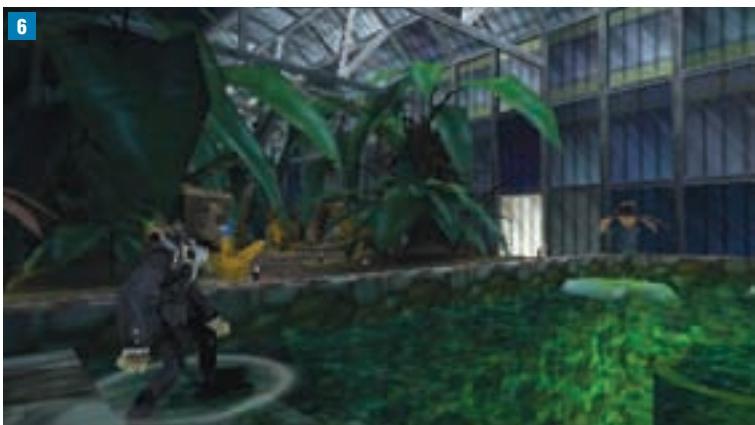
7 Не бросайтесь с кулаками на каждую стену. Если какую-то постройку можно сломать, игра сама вам подскажет.

треть... стоп! Не будем раскрывать все карты, картина и так ясная: с помощью пристежных голов наш детектив обретает дополнительные возможности и решает заковыристые загадки, которые заботливо приготовили разработчики. Стоит отметить, что сражения с надоедливыми противниками – здесь вовсе не главное. И не будь этих драк вовсе, мы бы с чистой совестью назвали Dead Head Fred приключенческой игрой. Но мы отвлеклись. А тем временем Фред уже выбрался из замка Штайнера на улицы Норе Falls. А там – чего только нет: причудливые персонажи, необычательные задания и забавные мини-игры. Все вместе это, оказывается, может доставить не-



Согласитесь, всегда приятно, когда разработчики видеоигр привлекают к работе настоящих актеров. Вообще хорошо, если сделано это не для красивой строчки в титрах, а чтобы всерьез

улучшить игру. Vicious Cycle поступили именно так, задействовав Джона МакГинли (John C. McGinley), подарившего свой голос главному герою Dead Head Fred – детективу Фреду Нойману. Стоит отметить, что Джон – настоящий мастер – всю игру не перестаешь удивляться его работе. И совершенно не важно, что в нашей стране МакГинли не особенно известен. Впрочем, если вы помните такие фильмы, как «Взвод» (Platoon, 1986), «Семь» (Seven, 1995), «Скала» (The Rock, 1996) или «Животное» (The Animal, 2001), то можете его и припомнить. Целиком послужной список актера насчитывает порядка сорока фильмов, а регулярное появление на телевидении в комедийных шоу на родине сделало его настоящей звездой.



Полчасика недоумения – не такая уж большая плата за знакомство с одной из самых любопытных эксклюзивных игр для PlayStation Portable.

мало удовольствия даже самому бывалому геймеру. А уж райончики в этом городе как на подбор: Old Hope Falls, Uptown, Downtown, Zombietown – есть где разгуляться. Найдется даже Creepy Hollow – явный намек на фильм Тима Бертона «Сонная лощина» (Sleepy Hollow). Всадник без головы в качестве босса – прилагается.

Как бы это странно ни звучало, но игра, полная крови и зомби, выглядит просто прелестно. Только присмотритесь: качественно картинки много выше, чем в большинстве про-

чих PSP-локомотивов. И дело даже не в количестве полигонов и качестве текстур, дизайнеры постарались придать индивидуальность буквально каждому пятачку виртуального пространства, и именно это делает Dead Head Fred похожей не на череду штампованных уровней, а на самый настоящий фильм.

А есть ли недостатки? Куда же без них... За пределами сюжетных роликов камера то и дело сходит с ума, временами вовсе теряя персонажа из виду. Конечно, случаются такие приступы безумия не особенно часто,

но впечатление все-таки портят. А помогают однообразные и добавок не самые простые битвы с рядовыми противниками. Чего уж говорить о редких и ужасно сложных сражениях с боссами – не каждый игрок сумеет противостоять соблазну раз и навсегда выключить PSP. Но если бы не удобное управление, бесконечное количество попыток да расставленные на каждом шагу точки сохранения, Dead Head Fred впору бы назвать издевательски сложной. Что имеем в сухом остатке: мрачный, но не лишенный изя-

щества мир, высокий уровень насилия, весьма специфический юмор, сдобренный массой ругательных выражений, непривычный подход к игровому процессу – играй, что способна понравиться всем и каждому, Dead Head Fred точно не назовешь! И тем не менее свои почитатели у этой истории найдутся. Владельцы PSP, слышите? Обязательно попробуйте сыграть и ни в коем случае не торопитесь делать скоропалительные выводы. Поверьте, полчасика недоумения – не такая уж большая плата за знакомство с одной из самых интересных игр для вашей консоли. Уж если понравится – с гордостью поставьте на почетную полку рядом с Crush и Jeanne D'Arc.

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ +
Интересный сюжет, отличная работа актеров, удобное управление и неожиданно хорошая графика. Есть оригинальные находки.

МИНУСЫ -
Камера временами хулиганистична и сражения по большей части однообразны. Кроме того, игра не так проста в освоении, как кажется на первый взгляд.

РЕЗЮМЕ ☑
Dead Head Fred нравится далеко не сразу: по настоящему интересной и захватывающей она становится лишь через 30-60 минут знакомства. Дотерпите ли? Зависит от вас.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▢ ПЛАТФОРМА: PC
- ▢ ЖАНР: shooter.third-person.sci-fi
- ▢ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- ▢ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Си»
- ▢ РАЗРАБОТЧИК: Epic Games/People Can Fly
- ▢ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
- ▢ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 Гц, 1024 RAM, 256 VRAM
- ▢ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
- ▢ ОНЛАЙН: <http://gearsofwar.com>



▢ Автор:
Игорь Сонин
[сонин@gameland.ru](mailto:sонин@gameland.ru)

GEARS OF WAR (PC)

КТО ВСТАВЛЯЕТ ПАЛКИ В ШЕСТЕРНИ ВОЙНЫ?

Уже невозможно воспринимать серьезно слова издателей и разработчиков о том, что, мол, игра такая-то – эксклюзив для одной из консолей. За последние годы вошла в моду порочная практика: игра с апломбом выходит на какой-то приставке, все охают, ахают, поуют дифирамбы, а затем, этак через годик, тот же проект переносится на другие платформы. Когда Gears of War в 2006 году была опубликована на Xbox 360, игре пророчили статус чуть ли не новой Halo. Кумир подрастерял поклонников, когда Epic Games, выдержав паузу в несколько месяцев, сообщила, что, вообще-то, «Шестерни» заверятся и на PC. Более то-

го, в компьютерной версии будет целая дополнительная глава одиночной кампании, которую внезапно оказалось «практически невозможно перенести обратно на Xbox 360». В общем, после всего этого никто не удивится, если Epic вдруг объявит Gears of War на Nintendo DS с Марио в качестве последнего босса. А пока этого не произошло, глянем, что изменилось в PC-версии и что же туда добавили такое невероятное, что оказалось не по зубам Xbox 360. Компьютерный релиз основан на консольной версии Gears of War и включает в себя патчи и новые мультиплеерные карты, выпущенные после дебюта игры, а также несколько обновок от команды People Can Fly. За-

пускаешь одиночную кампанию Gears of War на PC, и тебе предлагаются отправляться в бой либо с самого начала, с первой главы, либо с последней, пятой. Дело в том, что все новые уровни собраны в финале, и, чтобы лишний раз не гонять через кампанию тех, кто её уже видел, доступ к свежим картамается сразу и всем желающим. Главным событием нового задания становится битва с огромным брумаком, которым нас долго пугали на Xbox 360. Теперь же нас опять им долго пугают, но в конце позволяют все-таки дать зверюге отпор. Впрочем, что было хорошо на бумаге, в игре вышло довольно бесполково: брумак ведет себя глупо, умирает охотно и не оказывает серьезно-

го сопротивления Маркусу и его братьям по оружию. Фраза «захам на рубль, удар на копейку» применима не только к этой битве, но и ко всем дополнительным уровням в PC-версии. Они мало чем отличаются от уже виденного на Xbox 360, выполнены в тех же коричневых тонах, состоят из тех же полуразрушенных коридоров и наполнены теми же заданиями про включение генераторов (если честно, включать генераторы за последнее десятилетие надоело настолько, что любое упоминание электропитания в играх нужно запрещать законодательно). Как известно, Gears of War основана на простой игровой механике, метко прозванной на Западе «stop-and-pop» – «прячь-





Раз уж мы вспоминаем Gears of War, грех не упомянуть о возможных продолжениях. Финал первой игры намекает на продолжение с изяществом слона в посудной лавке, да и гейм-дизайнер Клиффорд «Кликкири Би» Блекински не раз намекал, что сиквел находится в разработке. Однако официальные источники в Epic Games до сих пор не дали формального анонса. Наша догадка – игру представят публике весной, а выпустят в ноябре 2008-го (первая часть и PC-версия вышли с промежутком ровно в год, и каждая – в начале ноября). Кроме того, уже целый год ходят слухи о фильме на основе Gears of War, но эта история даже еще более туманная. Разные новостные агентства указывают разных претендентов на режиссерское кресло, а премьера относят на 2009 год, который как-то незаметно перешел из категории «далекое будущее» в категорию «уже вот-вот». Мы, как обычно, держим нос по ветру, и если что-то станет известно наверняка, сообщим об этом в разделе новостей.



ся и высвечивается». Именно ее нужно без устали эксплуатировать как в оригинальных, так и в новых уровнях. Здесь игре повезло: создатели очень недурно справились с адаптацией управления под мышь и клавиатуру. Хвостатая направляет прицел штурмовой винтовки Маркуса, правая кнопка отвечает за прицеливание, левая – за стрельбу. С непривычки это странно: получается, чтобы выпустить очередь прицельно, надо зажимать обе кнопки мыши. Но ты быстро осваиваешься, и уже через пару минут играешь не хуже, чем в обычные компьютерные FPS. Остальные функции разложены интуитивно и доступно, и не нужно заглядывать в настройки, чтобы найти кнопку, которая

отправляет Маркуса в укрытие. Шестое чувство подсказывает, что это должен быть «пробел». Нажимаешь вслепую – и это действительно «пробел»! В комплекте с PC-версией также поставляется редактор карт – модифицированная, заточенная под Gears of War версия UnrealED. Это значит, что пользователи могут создавать свои карты для сетевой игры, что должно подстегнуть интерес к многопользовательским режимам... но почему-то пока не подстегивает. В Сети довольно сложно найти партнеров для игры, не говоря уж о том, чтобы отыскать энтузиастов, готовых творить в UnrealED. Это объясняется то ли осенне-зимней волной релизов, среди которых

на PC было немало сетевых шутеров, то ли жалким лимитом в 8 игроков, смешным для компьютерщиков, то ли чудным интерфейсом Games for Windows Live, встроенным в Gears of War (напомню, что он похож на главное меню Xbox 360, но то, что хорошо на консолях, на PC оказалось жутко неудобно). И хотя вы можете подключить Games for Windows Live к вашему профилю с Xbox Live, межплатформенная игра в Gears of War не поддерживается. Похоже, что игру выпустили сырой. Нам повезло, и на редакционной машине «Шестерни» работали превосходно, но на официальном форуме игры мгновенно возникли темы о часто встречающихся непо-

ладках. Самые популярные из них – о пропадающих файлах сохранений, «дёрганой» картинке и вылетах в Windows – за несколько дней после релиза растянулись на десятки страниц. На момент написания этого текста уже доступен трехмегабайтный патч, устранивший кое-какие неполадки, но, как говорится, ложечки нашлись, а осадочек остался. Управление с мыши и клавиатуры – единственное, что безоговорочно удалось в PC-версии. Остальное – серединка на половинку. Тем, кто раньше не видел Gears of War, игра придется по вкусу, но, как ни крути, а она так и остается на PC нелепым пришельцем из далекой галактики консольных развлечений. **СИ**

1 Брумак страшноват, но помирает неожиданно охотно и на пути к финалу не мешает.

2 Подствольная бензопила теперь пачкает не только телевизоры, но и мониторы! Кстати, спецэффекты – хороши как никогда.

3 Почему такие уровни нельзя вернуть обратно на Xbox 360, для нас остается загадкой.

4 Суть игры при портировании совсем не изменилась, поэтому искусственный интеллект как глуповатым был, так глуповатым и остался.

5 Будь я командиром спецназа будущего, ввел бы в отряде должность ответственного за генераторы. Сколько можно всей толпой ходить щелкать переключателем.

ВЕРДИКТ

7.5

ПЛЮСЫ

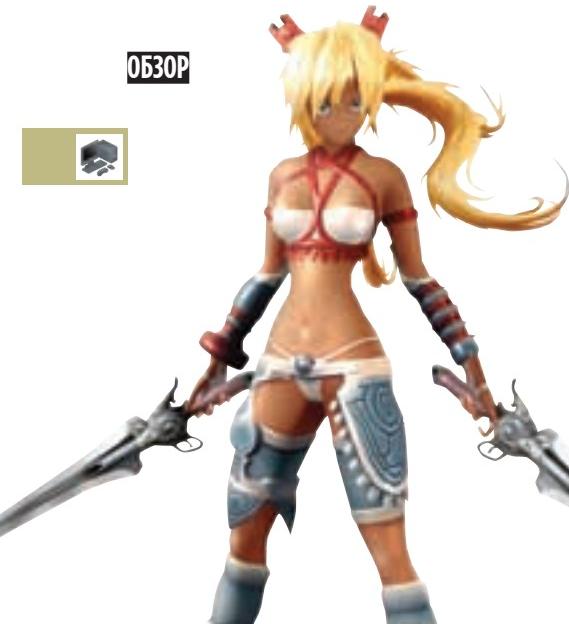
Более четкая графика, удобное управление, новые многопользовательские карты, дополнительная сюжетная глава, редактор в комплекте.

МИНУСЫ

Однообразные уровни, непонятный и путаный сюжет, неуклюжий интерфейс сетевой игры, большое количество ошибок.

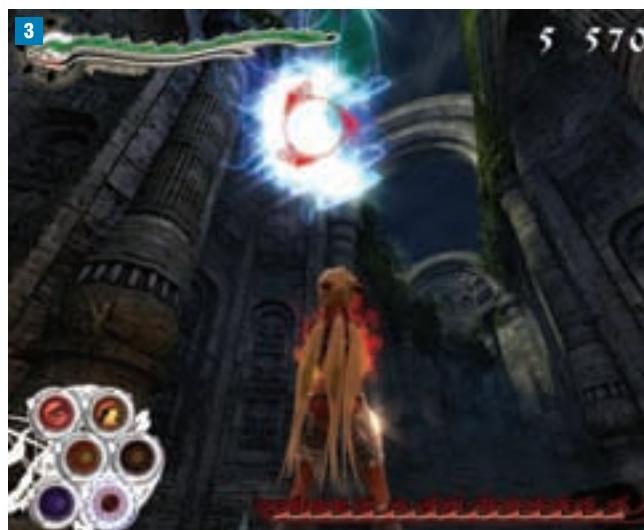
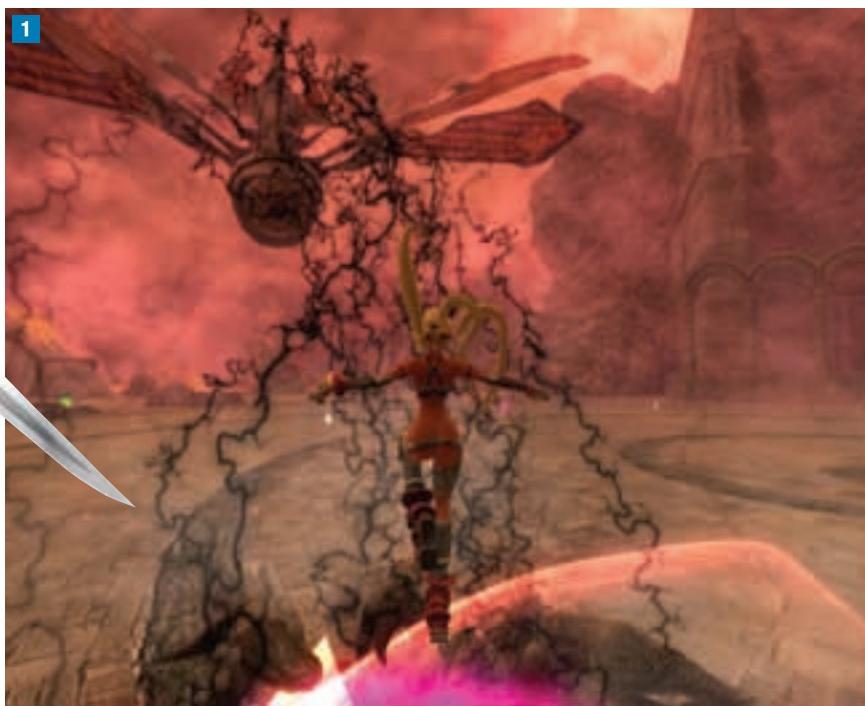
РЕЗЮМЕ

Не очень удачный порт с Xbox 360. Игра-то отличная, но перенесли ее спустя рукава.

**Краткий словарик**

Ониблэйд – не только название игры, но и имя геройки. Искательница приключений, в детстве чудом выжившая после страшного пожара, с тех пор получила власть над стихией огня.

Ганблэйд (2 шт.) – оружие Ониблэйд. Гибрид клинка и пистолета. Похожий был у Скволла из Final Fantasy VIII.



1 Кажется, разработчики незадолго до релиза полностью переделали часть чудовищ. И пусть прорисовка большинства врагов еще далека от идеала, некоторые из них приятно удивят.

2 Роскошные скриншоты не рекламный трюк, «Ониблэйд» и права выглядит отменно и блестит спецэффектами. Иногда даже хочется захмуриться.

3 Постарайтесь не связываться с темной магией, если находитесь на хороший конец. Впрочем, ничто не мешает пройти игру дважды – она того стоит.

4 Доступ к интерфейсу (нижний левый угол экрана) для выделенных заклинаний осуществляется по умолчанию клавишами Q, E, Z – и С – в сочетании с обычной WSAD-схемой управления это особенно удобно.

5 Автоматическое наведение на цель в «Ониблэйд» хоть и работает исправно, но возможности самому выбрать удаленного противника частенько не хватает.

6 Полоса в правой нижней части экрана показывает, насколько вы близки к победе на уровне. Если сражение идет уже минут десять, а ничего не меняется – задумайтесь, может что не так или вы не тех бьете.

7 После победы стоит побежаться по уровню и собрать бонусы. Каждый из них приносит очки.

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА:

PC

■ ЖАНР:

action.slasher

■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

■ РАЗРАБОТЧИК:

Gaijin Entertainment

■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

■ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1,5 GHz, 256 RAM, 128 VRAM

■ ОНЛАЙН:

www.oniblade.ru



■ Автор:

V.P.

vp@gameland.ru

ОНИБЛЭЙД

ОДНА ДЕВУШКА, ДВА ГАНБЛЭЙДА, ТЫСЯЧИ ВРАГОВ И НЕМНОЖКО АНИМЕ



Pоссийский экшен, похожий на японский анимационный фильм? Пожалуй, несколько лет назад подобные слова вызвали бы натужный смех, а в определенных кругах на отважных разработчиков даже стали бы показывать пальцем, отпуская в их адрес едкие замечания. Надо сказать, и сегодня реакцию почтенной публики не назовешь благожелательной. Долгое время «Ониблэйд» со всей своей необычностью служила мишенью для насмешек. Так было, пока авторы наконец не показали видеоролики самой игры, а не только скриншоты да концепт-арт. И лишь тогда армия сомневающихся здорово поредела. Ну а после релиза недоверчивых

скептиков стало еще меньше, и тому есть веские причины. Как бы там ни было, «Ониблэйд» заметно отличается от классических образчиков жанра. И идеяно, и с точки зрения авторского подхода к делу. Еще за полгода до релиза Gaijin Entertainment распыпалась в благодарностях и расхваливалась направо и налево. Но упомянутые разработчиками игры вовсе не перечень источников заимствований, а скорее список «идейных вдохновителей»: Final Fantasy, Soul Calibur, Devil May Cry, BloodRayne, и даже Zone of the Enders. Прочитав эти названия, даже те, кто ничего не слышал о девушке с банановой прической, сразу поймут, что ей придётся рубить врагов мечом (или даже двумя), стрелять из пистолета (или

даже двух) и устраивать врагу поочередно ожоги и обморожения, направляя силы стихийной магии. А вот с Prince of Persia сравнивать «Ониблэйд» не стоит – акробатики здесь кот наплакал. Плохо ли это? Наш ответ: нет! С одной стороны, авторы не желали тягаться с блокбастерами, поскольку подобное состязание влетело бы в копеечку, а с другой, не опустились до беззастенчивого передириания чужих идей. Наши умелцы избрали третий путь и постарались создать нечто свое. Роман геймера с «Ониблэйд» не назовешь любовью с первого взгляда. Незамысловатую, но довольно интересную историю, как водится, скармливают по кусочку: для начала немножко сюжетных роликов с отлично озвученными

персонажами, потом четверть часа уверенной резьбы по врагам, еще чуток истории, затем минут двадцать сплошного месива и так далее. Скучновато? Вовсе нет. Во-первых, в скором времени рутинные однокнопочные бои уступят место занятным головоломкам – для победы над более-менее крупным противником требуется смекалка, и даже необычные способы нашей героини не помогут взять супостатов на храпом. Ищущим легких путей нужно заглядывать в здешнюю энциклопедию – «Бестиарий», обновляющийся всякий раз, как на горизонте замаячит новый враг. Только вот, прежде чем сдувать пыль со справочника, стоит трижды подумать, ведь в нём разработчики постарались рас-



Пытливый читатель непременно захочет узнать, при чем же здесь аниме. Отвечаем: да почти ни при чем. Даже в роликах персонажи с налетом cel-shading не особо похожи на анимешных. Хотя некий дух пресловутого стиля в «Ониблэйд» витает, но ощутить его можно, лишь окунувшись в игру. Примерно так выглядели бы игры по Hellsing или Fullmetal Alchemist, заверни их в похожую обертку. Даже после пары-тройки часов сложно припомнить хоть одну мелодию, сопровождающую бесконечные потасовки. Однако это не значит, что музыка плоха или не к месту. Попробуйте-ка убить звук – игра сразу потеряет едва ли не половину обаяния. Ведь, как и следует хорошему саундтреку, композиции 1Shot не тянут одеяло на себя, не заставляют забыть об игре, а лишь оттеняют происходящее на экране. Что до жанра, то для наполненных гитарными риффами записоков сложно подобрать определение, хотя музыканты и неравнодушны к брейкбиту. Кстати, пока 1Shot замечена лишь в саундтреках к первой части «Адреналина», да к игровой версии «Параграфа 78». Хотя послушать их стоит. Всем заинтересовавшимся творчеством молодых талантов, скрывающихся под никами Shramm и Marker, города на сайте www.1shot.info.


Хорошо

**Вот они, противники, лежат на блюдечке – бери и ешь.
Не упустить бы львиную долю удовольствия!**

крыть всю подноготную чудовищ, и лишь кое-где отдались намеками. Вот они, противники, лежат на блюдечке – бери и ешь. Не упустить бы львиную долю удовольствия!

Хотя ролевой системы и нет, но заработанные в бою очки очень пригодятся, их можно и должно тратить на магические навыки. Какие-то чары лишь отчасти помогут пройти игру, а без других никуда. Не сумели набрать очков для нового заклинания? Не беда. Разработчики оставили возможность вернуться назад. Да, вы все верно поняли – прокачка здесь и вправ-

ду есть, и без нее одолеть игру не выйдет. Впрочем, она не утомляет, даже в отсутствие комбо-системы. Кстати, отдельный поясной поклон отважным героям-тестерам: увидеть сегодня игру, не забытую под завязку огражами, – дорогое стоит. Единственная неприятность: нет установленных заранее настроек для любых манипуляторов, кроме клавиатуры и мыши. Но эта мелочь быстро теряется на фоне общей стабильности. Кстати, на скромнейших по нынешним меркам компьютерах «Ониблэйд» тоже работает довольно уверенно – вот уж действительно добрая

весть для всех убежденных в том, что отечественные разработчики не заботятся об оптимизации. Конечно, у игры найдутся недоброжелатели: одним сражения и прокачка персонажа покажутся слишком монотонными, другие опечалятся из-за отсутствия комбо-системы, третьим жизнь не в жизнь без акробатики. Анимация героини на высоте, но вариантов движений довольно мало. Например, если запрыгнуть на спину гигантского четырехлапого босса, «Ониблэйд» беспомощно зависнет в воздухе, даже и не пытаясь встать на но-

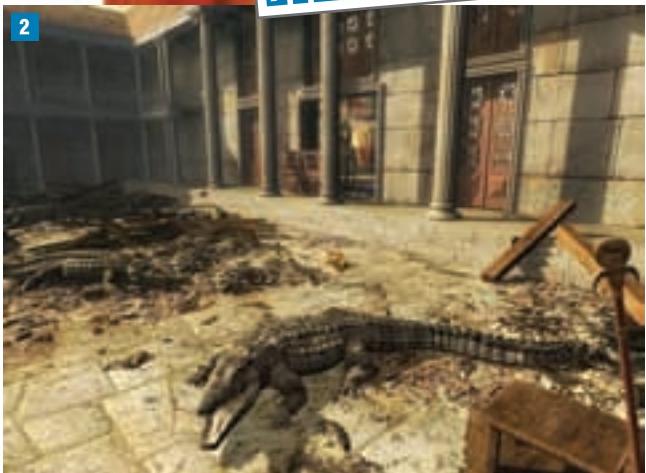
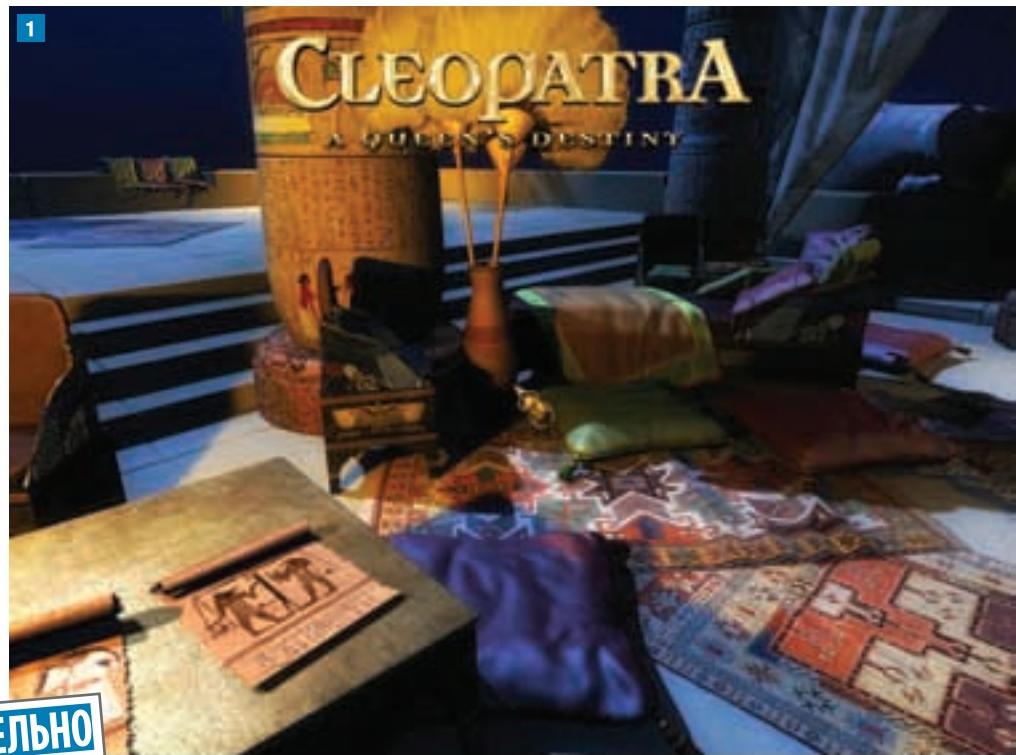
ги. Ибо такая ситуация не предусмотрена. Довольно бедны и варианты взаимодействия мечей героини с тушками монстров. Никаких красивых добиваний в духе Assassin's Creed нет и в помине. Сравнение с Devil May Cry также неуместно – это чистый экшн даже и без намеков на adventure. Что касается общего настроения и игральности, то ближайшие аналоги – консольные слэшеры второго плана, вроде Chaos Legion и Crimson Tears от Capcom. И на их фоне «Ониблэйд» выглядит весьма достойно.

Так что в целом компания Gaijin Entertainment достигла хороших результатов. А все недоданное, но нужное наверняка получит зеленый свет в будущем.

ВЕРДИКТ
7.0
Плюсы +
Игрушка красива и не слишком требовательна к компьютеру, управление удобное, развивать героя интересно, да и музыка на уровне.

Минусы -
Нет мультиплеера, здорово не хватает режима наведения и комбо-систем. Персонаж и сам мир стоило бы сделать более объемнее.

РЕЗЮМЕ
Неожиданно добрая игра, которая может запросто увлечь даже тех, кто равнодушен к забавам в псевдояпонском стиле.



1 К сожалению, самое красивое местечко здесь – игровое меню. Даже уходить не хочется.

2 У входа в разгромленную Александрийскую библиотеку нас встречают грэссионные крокодилы.

3 Во вступлении театрально-экспрессивный монолог Клеопатры, суть которого вряд ли поймут те, кто пропускал в школе уроки истории Древнего мира.

4 Тот самый маяк. К слову, его высота – без малого 120 метров. А наш герой запросто туда подымается и спускается. Пешком по лестницам. Богатыры!

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА:
PC
■ ЖАНР:
adventure.first-person
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nobilis
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:
Kheops Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
■ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 800 МГц, 256 RAM, 64 VRAM
■ ОНЛАЙН:
www.cleopatra-thegame.com



■ Автор:
Ашот Ахвердян
ashotakhverdian@gmail.com



CLEOPATRA: A QUEEN'S DESTINY

ЭТО НЕ ПЕРВЫЙ И НЕ ЛУЧШИЙ КВЕСТ НА ТЕМУ ДРЕВНЕГО ЕГИПТА. БУДЕМ НАДЕЯТЬСЯ, И НЕ ПОСЛЕДНИЙ.



Игрушка встречает сказочно красивым меню. Вместо привычно сухих строчек «новая игра, настройки, выход», нас ждут роскошные древнеегипетские апартаменты, масляные лампы, статуэтки древних богов. «Новая игра» – дверь прямо напротив нас, «загрузка» – берем нужный свиток из стильного шкафчика. Знать бы, как называется этот предмет интерьера на самом деле! Мало того, в начале мы выбираем еще и астрологический знак, который влияет на прохождение. Невозможно не растаять, кажется, что эта игра просто обязана быть хорошей. Но мало кто любит быть чем-то обязанным...

Юный следопыт

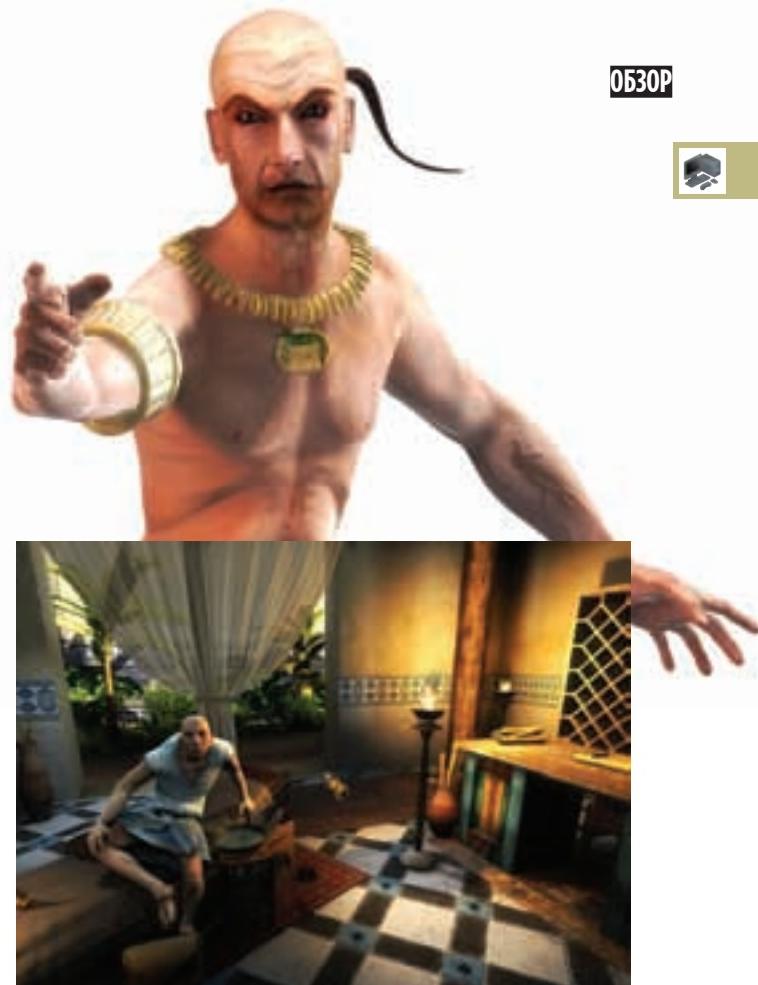
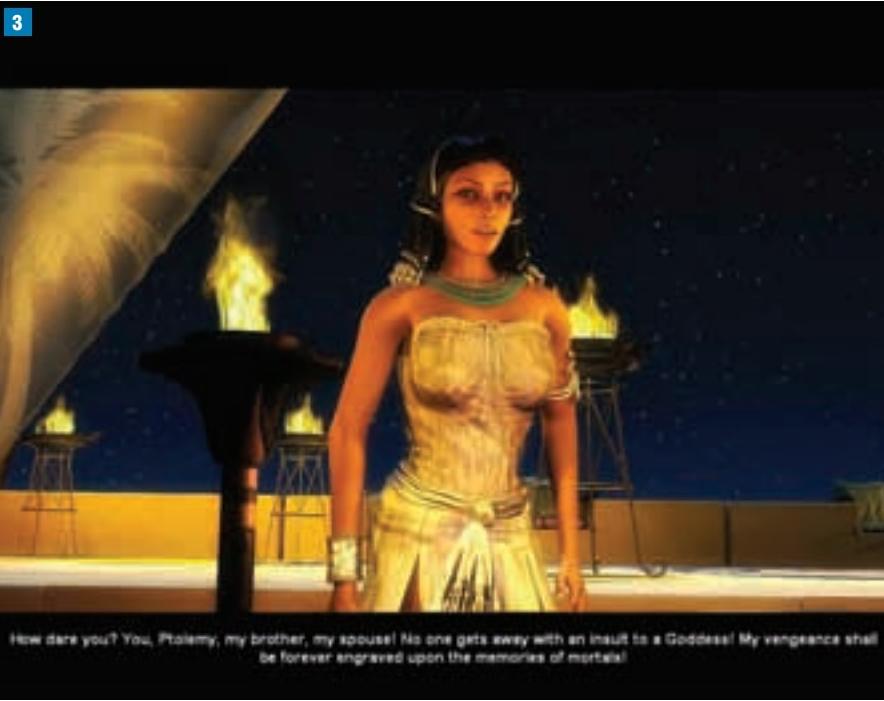
Внимательно осмотритесь: окруженный стенами небольшойalexandrijskiy двор с крохотным прудом, мини-пирамидой в центре и парой зданий, обрамленных залитой солнцем зеленью. Особой детализацией картинка не блещет, а задники так и вовсе размыты, и почему-то не кажется, что это марево жаркого североафриканского дня. Несколько игровых экранов с минимумом активных точек. Нет-нет, перед нами не пролог к долгой эпической игре, в этом месте вы проведете приблизительно две трети игрового времени. Ну, может, еще сделаете пару коротких вылазок в alexandrijskuyu библиотеку и на знаменитый маяк (как-никак, официальное чу-

до света!), а потом снова окажетесь все в том же дворе. Жаждя экзотики так и останется неудовлетворенной.

И вот молодой древнеегипетский астроном бродит по двору обсерватории, ищет свою невесту и ее отца, там головоломку решит, тут загадку. Первую половину игры маячящий где-то на заднем плане сюжет ну никак не связан с происходящим на экране – мы просто пытаемся открыть еще одну дверь, разгадать еще одну шараду. Главный герой время от времени бубнит себе под нос, мол, надо поторопиться, но, разумеется, никакого ограничения времени здесь нет, думайте сколько угодно. К тому же, было бы обидно пройти всего за один вечер игру, кото-

рую вполне можно растянуть на два, правда? Иногда после очередной правильно решенной задачки вываливается пространная заставка, в которой торопливо прокручиваются события, не имеющие отношения к нашим действиям. Почти раздвоение личности: словно отвлекаешься от игры на посторонний мультфильм, а потом возвращаешься обратно.

Фабула строится вокруг взаимоотношений Клеопатры, Птолемея и Юлия Цезаря, причем эти двое в игре вообще не появятся, а царица Египта почтит нас присутствием лишь мимолетно в некоторых заставках, и неважно, что ее имя в названии. Но где-то во второй половине игра словно приходит в себя:



СЕКРЕТ!
Когда гойдете по комнаты с порошками, кореньями и прочими радостями юного алхимика, прежде всего сохраните игру! Здесь легко ошибиться, дело в том, что выбранная посуда может кончиться раньше, чем вы соберете все ингредиенты, и тогда дальнейшее прохождение станет невозможным.



один за другим появляются новые персонажи, дело даже доходит до эпизода, почти полностью состоящего из разговоров. Вот тут-то события внезапно обретают темп и увлекательность, сюжет, проникнув во внутриигровое пространство, становится связанным и обретает ясность. Хорошо, но очень мало, ровно столько, чтобы раздразнить неосуществленными возможностями.

Быть проще, чтобы люди тянулись
Современные квесты среднего класса опасно тяготят к жанру интерактивных игр. Предполагается, что геймеру нравится решать загадки, но не нравится застревать на одном месте. Это приводит к тому, что ответы на-

ходятся быстро, и продвинуться вперед не сложнее, чем получить чашку чая на собственной кухне. Мозг не включается, все происходит на уровне инстинктов: из спинного мозга команды подаются прямиком в мышь, мимуя голову. А та, бедная, мается от безделья, ей очень хочется чем-то заняться, но не вполне понятно чем.

Причем в нашем случае есть несколько довольно удачных загадок. Приготовление зелий из десятков ингредиентов, каких-то таинственных кореньев, трав и порошков – отличная многоступенчатая задачка, одновременно непростая и очень логичная, она открывается слой за слоем, как и полагается в высшем эшелоне квестостроения. Одна-

ко и тут чувствуется стремление разработчиков исключить голову игрока из общего веселья. Так опознание тех или иных составляющих происходит само собой, стоит только провести правильную комбинацию. Причем не важно, понимает ли игрок, что делает, или тычется куда попало, как мышь в лабиринте. Оцениваем результат не мы, а сама игра, восклицая голосом главного героя: «О! Я опознал ингредиент!» и делая соответствующую отметку. Обидно ощущать, что наблюдаешь действие из-за плеча, особенно если это плечо собственного аватара. Ну что бы не позволить нам играть самостоятельно? Да нет, нельзя. И потому есть две веские причины: во-первых, для самостоятельной

работы понадобились бы ручка с бумагой (а вы не скучаете по бесконечным записям, неизбежно сопровождавшим игры прошлого?) или «внутриигровая» записная книжка, во-вторых, многим геймерам такая головоломка показалась бы слишком трудной. А нынче публика не жалует сложности, по крайней мере так принято считать. Конец игры настает чуть раньше, чем мы ожидали. Никакой кульминации нет, просто после успешного решения очередной задачки на нас вываливается финальный ролик. Клеопатра довольна, согласно нашим предсказаниям, ее ждет прекрасное будущее и вечная слава. Игре же не светит ни то, ни другое.

ВЕРДИКТ

6.0

ПЛЮСЫ

+ Лучше всего удаются непростые многоступенчатые задачки: справиться с механизмом катаapultы, запустить подъемник лифта, обезвредить распоясавшихся крокодилов.

МИНУСЫ

- Среднее качество большинства загадок, беспомощный сюжет, неброская графика, небольшая продолжительность. К тому же некоторое количество ошибок.

РЕЗЮМЕ

Еще один квест, способный красить пару вечеров, а затем бесследно исчезнуть из перегруженной памяти.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation Portable
ЖАНР:
shooter.third-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sierra
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЮТОР:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
3G Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
ОНЛАЙН:
www.swatpsp.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru



За сценарий игры отвечает Скотт Розенбаум (Scott Rosenbaum), успевший поработать до этого над малоизвестным в России сериалом The Shield. Результат его труда не завораживает: перед нами слегка нетипичные, но все-таки будни SWAT. Тикающие бомбы да нахальные террористы, чувствующие себя на удивление вольготно в самом центре Нью-Йорка, верещащие заложники и прочие составляющие любой подобной игры. С другой стороны, чего-то нового в эту формулу и не втиснешь.

ВЕРДИКТ
7.0

плюсы

Интересная однопользовательская кампания, генератор случайных карт в многопользовательском режиме и масса приятных бонусов – в том числе и видеозаписи из жизни настоящих бойцов SWAT.

минусы

Уровни линейны, управление негородано, персонажи озвучены неудачно, а короткие защиленные музыкальные треки быстро надоедают.

РЕЗЮМЕ

Нам обещали огромный торт, а когда пришло время обеда – вручили пирожное. Тоже хорошо и вкусно, но осадочек остался.

Хорошо**SWAT: TARGET LIBERTY**

ХОРОШАЯ ИГРА – ДЛЯ ТЕХ, КТО ЕЕ НЕ ЖДАЛ.



В первые же дни после выхода SWAT: Target Liberty на головы разработчиков посыпалась критика: редкое издание расщедрилось на оценку выше шести баллов. С одной стороны, рецензентов можно понять: на обещания разработчики не сккупились, их было сделано так много, что любое профессиональное воображение рисовало радужные картины настоящей SWAT 2 в каждом кармане. Но, черт побери, как можно уместить сложную тактическую SWAT 2 на маленьком экране PSP? Выяснилось, что никак: Target Liberty представляет собой бодрый боевик на манер Killzone: Liberation с возможностью управлять небольшим отрядом из нескольких человек.

Разумеется, обещанной свободы перемещения здесь нет. Пусть игровая камера болтается на уровне птичьего полета, прохождение строго линейно: в любом случае необходимо добраться из точки А в точку Б с минимальными отклонениями от заданного курса. Шаг влево, шаг вправо – это повороты в залоуки, где можно выполнить дополнительные задания: например, отыскать какой-нибудь объект вроде кейса с секретными документами или застать врасплох еще нескольких террористов. Но выбор невелик – закоулков таких негусто. В напарники разрешается выбрать двух подчиненных. С азами управления командой справится каждый: в зависимости от

ситуации отдавайте приказы переместиться в определенную точку, взломать дверь, допросить заложника или подозреваемого и так далее. От напарников никакой головной боли не ждите, наоборот – они прекрасно справляются со взломом и зачисткой помещений – без них бороться с террористами было бы куда сложнее. Стоит ли зачислять в недостатки непродолжительность игры, как это сделали западные коллеги? Право слово, мы уже и забывали стали, что прохождение портативных игр может занять более пары дней. Да и разработчики постарались исправить: во-первых, в однопользовательском режиме местонахождение противников меняется с каж-

дой новой загрузкой уровня; во-вторых, в мультиплее есть редактор карт – жаль, количество объектов для него не так велико, но хоть какое-то разнообразие. Подводим итоги: если зациклившись на невыполненных обещаниях 3G Studios, оценка действительно будет низкой. К тому же, не обошлось без недостатков, да и маловато обещавшего у нынешней SWAT с «основным» сериалом. Но если посмотреть на Target Liberty непредвзято – как на самостоятельный проект, не омраченный неприятным маркетинговым фоном, можно увидеть весьма приятную игру, в обществе которой не жалко провести несколько вечеров. **СИ**

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru



Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Nintendo DS Lite

5070 р.



PlayStation 2 Slim

4810 р.



Xbox 360 Premium

12740 р.



PlayStation 3

15990 р.



PSP Slim & Lite

**Уточните цену
по телефону**

НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ

ИГРАЙ!

Покупку можно оплатить
электронными деньгами

Возможность доставки
в день заказа

Специальная цена на прис-
тавки при покупке 3-х игр



Nintendo DS
Browser
1300 р.



Legend of Zelda:
Phantom Hourglass
1352 р.



Call of Duty 4:
Modern Warfare
1560 р.



Halo 3
2210 р.



Guitar Hero II (with
Guitar Controller)
3640 р.



Project Gotham
Racing 4
2210 р.



Pro Evolution
Soccer 2008
2210 р.



Silent Hill Origins
1430 р.



Jeanne D'arc
1300 р.



Need for Speed Pro
Street (русская версия)
2210 р.



Warhawk (PAL,
русская версия)
1170 р.



FIFA 08 (RUS)
1508 р.



Final Fantasy XII
1612 р.



Dance UK XL Party
& USB MAT Bundle
1690 р.



The Legend of Zelda:
Twilight Princess
1950 р.



Super Paper Mario
1950 р.



Heavenly Sword (PAL)
1950 р.



Eye of Judgment + PlayStation
Eye USB Camera (US)
2860 р.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

WORLD IN CONFLICT



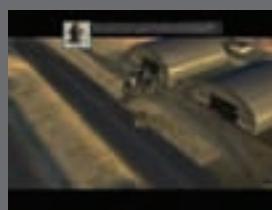
- ▣ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: World in Conflict
- ▣ ПЛАТФОРМА: PC
- ▣ ЖАНР: strategy.real-time.modern
- ▣ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sierra
- ▣ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
- ▣ РАЗРАБОТЧИК: Massive Entertainment
- ▣ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
- ▣ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
- ▣ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 DVD
- ▣ ОНЛАЙН: <http://www.wic-game.ru/>



Сли кому-то придет в голову искать средство отделить пацифистов от прочих людей, достаточно будет вооружиться копией *World in Conflict* – и дело сделано. Еще ни одна игра, пожалуй, так наглядно не показывала прямо в заставочном ролике, что война – дело грязное, жестокое и мало кому нужно. Пугающе натуралистичное, отлично срежиссированное вступление оказывает геймплею медвежью услугу. Оно настолько законченно, замкнуто на себя и так убедительно рисует, сколько плоха война, что очень сложно в первые секунды игры не испытать искуса Демиурга. Зачем за что-то там бороться, когда можно прекратить все это безобразие одним нажатием кнопки «выход»? Если же отбросить в сторону и натурализм, и шаблонные образы сюжетных «русских негодяев», останется отличная стратегия с отличным мультиплером. С великолепной графикой, интересными тактическими решениями, обширным парком техники, интуитивным управлением. Качественно переведенная и переозвученная. Но чувство, что через «выход» все-таки проще – не покидает.

РЕЗЮМЕ

Отличная военная стратегия, способная взрастить пацифиста. В комплекте бесплатная десятидневная версия для игры с другом.



FIFA 08



- ▣ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: FIFA 08
- ▣ ПЛАТФОРМА: PC
- ▣ ЖАНР: sports.traditional.football.management/sim
- ▣ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- ▣ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- ▣ РАЗРАБОТЧИК: EA Sports
- ▣ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- ▣ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.3 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
- ▣ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
- ▣ ОНЛАЙН: <http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10776>



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ

- ▣ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East
- ▣ ПЛАТФОРМА: PC
- ▣ ЖАНР: strategy.turn-based.fantasy
- ▣ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
- ▣ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЮТОР: «ЦС»
- ▣ РАЗРАБОТЧИК: Nival
- ▣ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
- ▣ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- ▣ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
- ▣ ОНЛАЙН: http://games.lc.ru/homm5_tote



Hеподготовленного человека перечисление нюансов *FIFA* может попросту напугать. 620 лицензированных команд, 30 лиг, 60 турниров и 15000 игроков. Шанс организовать собственный турнир. Варианты игры за отдельного футболиста, вчетвером с друзьями или в одиночку. Режим, развивающий навыки выбранного спортсмена. Функции тренера. Возможность снимать ролики и обмениваться ими по сети. Бывалые «менеджеры» печально вздыхают и посыпают в голову маркетологам EA виртуальный мяч: нечто подобное, или очень похожее, они наблюдают уже несколько лет подряд. Впрочем, рейтинги продаж показывают, что недовольные профессионалы пока в меньшинстве: даже версия для PC, не получившая next-gen движка в отличие от ее товарок с PS3 и Xbox 360, по сводкам, лидирует в магазинах. К переводу локализаторы подошли с той же точки зрения, что и создатели к отбору команд – «лицензировали» известных комментаторов. Происходящее на поле озвучивают Василий Уткин и Василий Соловьев. Фанатам футбола должно быть приятно.

РЕЗЮМЕ

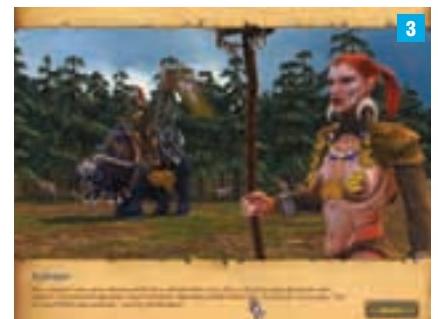
Продолжение популярной серии на PC не получило нового движка, поэтому проигрывает в сравнении с версиями для консолей.



Oт дополнения к дополнению «Герои» все хороши. Приятно, что изменения с ними происходят не только косметические. Главные действующие лица новой части, орки, копят ярость в процессе боя, приобретая с ростом уровня гнева новые способности. Остальных участников тоже не забыли. Всем видам войск добавили альтернативную улучшенную версию, а, например, героя разрешили частично переобучить. Появились особые наборы артефактов, а лишние сковорища стало возможно продать. Подробно о нововведениях и всех старых законах здешней механики поведает фанатский мануал на трехстах страницах, который можно найти на диске с игрой. Не ленились даже сценаристы и режиссеры межмиссийных роликов. По сравнению с тем, что было в первой части, в «Повелителях орды» нам показывают почти кино. Однако жаль, что артикуляция явно не была синхронизирована с английской речью, поэтому на крупных планах свирепые воходи весьма потешно хлопают ртом не в такт словам. Зато актеры удачно передали особенности орочьего говора.

РЕЗЮМЕ

Отличное продолжение «Героев». Ubisoft планирует на этом завершить серию. Обидно, но ведь она уже раз восставала из пепла?



ПЯТАЧОК В ПОДВОДНОМ ЦАРСТВЕ

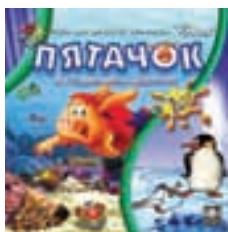
38 ПОПУГАЕВ: ПОДГОТОВКА К ШКОЛЕ

КРЫЛЬЯ ПОБЕДЫ

Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

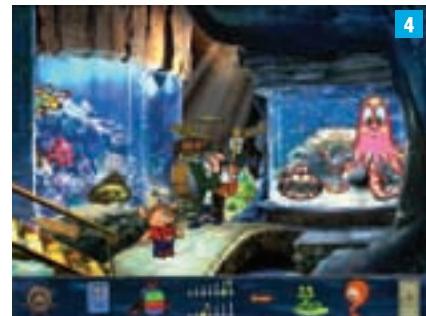
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Пятачок в подводном царстве
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure/special.edutainment
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: нет
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: «Сатурн-плюс»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPUT 1 ГГц, 64 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: <http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=365>



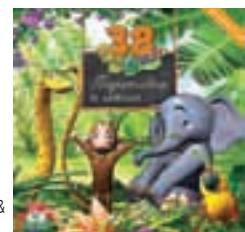
Из рук корейской студии Data Sun выпало боевое знамя с золотым вензелем «Пятачок», но спокойно положать ему не дали. «Сатурн-плюс» (создатели бесчисленных «Петек») подхватили и пустили в дело. Здравствуй, продолжение «познавательного сериала для детей». Кавычки поставлены не зря. Познавательного здесь мало, да и «для детей» вряд ли подойдут статичные картинки с минимумом анимации. Ушастому герою даже не позволено передвигаться по экрану! Происходящее разом мимикирует под известный мультфильм «Остров сокровищ» (Пират Сильвер, организатор аквапарка, и его команда выглядят так, словно только что сбежали от Давида Черкасского) и энциклопедию о подводном мире. Пятачок ныряет без акваланга ко всяким обитателям глубин и отвечает на вопросы, вроде «Я самая большая и красивая раковина, Тридакна, скажи мне, какие моллюски самые крупные на Земле?» А еще подводные жители любят играть в непроходимые мини-игры. Пожалуй, максимум, на что сгодится этот диск, – вызвать инфаркт у какого-нибудь учителя биологии.

РЕЗЮМЕ

После знакомства с диском надпись на обложке «5-13 лет» вызывает нервный смешок.



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: 38 попугаев: Поготовка к школе
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.edutainment
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Нет
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: PIPE Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPUT 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD/2 CD
ОНЛАЙН: <http://nd.ru/prod.asp?rzd=descr&prod=38parrotsmathematics>



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Combat Wings: Battle of Britain
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action, flight
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: CITY Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: CITY Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 10
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPUT 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: <http://ru.akella.com/Game.aspx?id=183>



ВОПРОСЫ

1. От кого произошли орочьи племена Аскана?

1. От темных эльфов, укушенных вампирами
2. От людей, инфицированных кровью демонов
3. Их случайно создали маги вместо титанов

2. Пират Джон Сильвер был

1. Одногоним
2. Безрукий
3. Слепым

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр» до 10 февраля. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 01/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Конкурса в номере 22(247)

СЕРГЕЙ КАТИН
(Хабаровск)

Правильные ответы
– (2) Покрасили фосфором
– (1) Откручивать гайки

РЕЗЮМЕ

Для тех, кто не хочет решать квестовые задачи «как оторвать самолет от земли», а рвется просто полетать да пострелять.



1. В пыле боя размытые текстуры зданий кажутся настоящими стенами. Игру делали талантливые режиссеры.

2. Почему печальные лица игроков, выходящих на поле? Футболисты страдают от отсутствия современного гвитика, который бы дал им возможность отбрасывать нормальную тень.

3. Ролики на винтике стали гораздо динамичней.

4. Доктор Ливси? Как это вы превратились в уличного музыканта? Неужели врачебная практика больше не приносит дохода?

5. Хочется снова стать ребенком, чтобы понять, догадаются ли дети, кого изображают герои.

6. Забудьте о бескрайних просторах: у неба есть четкие границы.

КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА: НА ОТДЫХЕ

ДОЛЛАР: КРИМИНАЛЬ- НАЯ ПОЛИЦИЯ

КУРИНОЕ ПОБОИЩЕ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Как достать соседа: на отдыхе
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
special,puzzle
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Руссобит-М»/GFI
РАЗРАБОТЧИК:
VZlab
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1CD
ОНЛАЙН:
http://www.gfi.su/index.php?langid=1&id=792&categ_id=&men_id=7



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Dollar
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
PAN Vision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«ЦС»
РАЗРАБОТЧИК:
PAN Vision
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
ОНЛАЙН:
<http://games.lc.ru/dollar/>



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Redneck Kentucky and the Next Generation Chickens
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
shooter,first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
CITY Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:
CITY Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1,5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
<http://nd.ru/prod.asp?azd=desc&prod=chickensfight>



Cитуация с играми, выходящими под лейблом «Как достать соседа» (и не только его) похожа на суету вокруг лекций культивирования на тему «как разнообразить супружеский секс». В основе интересный предмет, способный надолго занять воображение. Однако реализация подкачала и там, и там. Предоставим лекторам самим работать над ошибками, обратимся к игре. Увы, она вторична, да не просто так, а в квадрате. Во-первых, потому, что представляет собой перепев оригинального австрийского проекта, к которому относятся лишь 2 игры из вышедших у нас под общим названием. Во-вторых, немцы уже отправляли своего соседушку на отдых – правда, по буржуинской традиции, в круиз, а не на турбазу. И выходило у них это куда лучше, по крайней мере, красивее. Карикатурные модели героев не были столь отталкивающими, фоны не резали глаз неуместными фотографическими текстурами. Впрочем, приятно, что механика «эталонных» игр перекочевала в продолжение без неуместных изменений.

РЕЗЮМЕ

Идея в обед сто лет, и изменений с тех пор она не претерпела, за исключением вариаций в оформлении. Следствие скорее засто, чем совершенствования.

1 В этой версии дополнительным инструментом иззвательств работает уродливая собачка.



2 Прекрасная незнакомка на обложке не имеет ничего общего с внутреневой графикой.



3 Эти куры не пьяны, они уже умерли.

Телесериалы о работе детективов-криминалистов всегда популярны. И столь же устойчива дурная слава игр, сделанных по этим сериалам. Причин называется множество – от слабого сценария до плохой работы художников и аниматоров. А все почему? Потому что эти игры есть с чем сравнить. Уж больно невзрачно выглядят они в тени телесериалов. Откажись разработчики от идеи привязать свое детище к известному бренду, многих претензий удалось бы избежать. Простая мысль? А вот поди ж ты, пока только PAN Vision и догадались. И получилась у них, несмотря на массу недочетов, прелюбопытная игра. Мы в роли детектива (нам подчиняются дознаватель и эксперт-криминалист) расследуем убийство молодой богатой женщины. Ведем допросы, собираем улики, анализируем связи между подозреваемыми. Спектр занятий очень широк, хотя работа, в основном, проходит в помещении полиции. Русский язык смотрится в игре как родной, приятные голоса актеров компенсируют некоторую угловатость моделей.

РЕЗЮМЕ

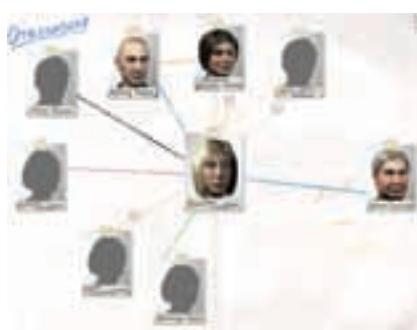
Детективный подвиг вымирающего жанра игр-приключений. Признаки асфиксии налицо, однако пациент скорее жив, чем мертв.



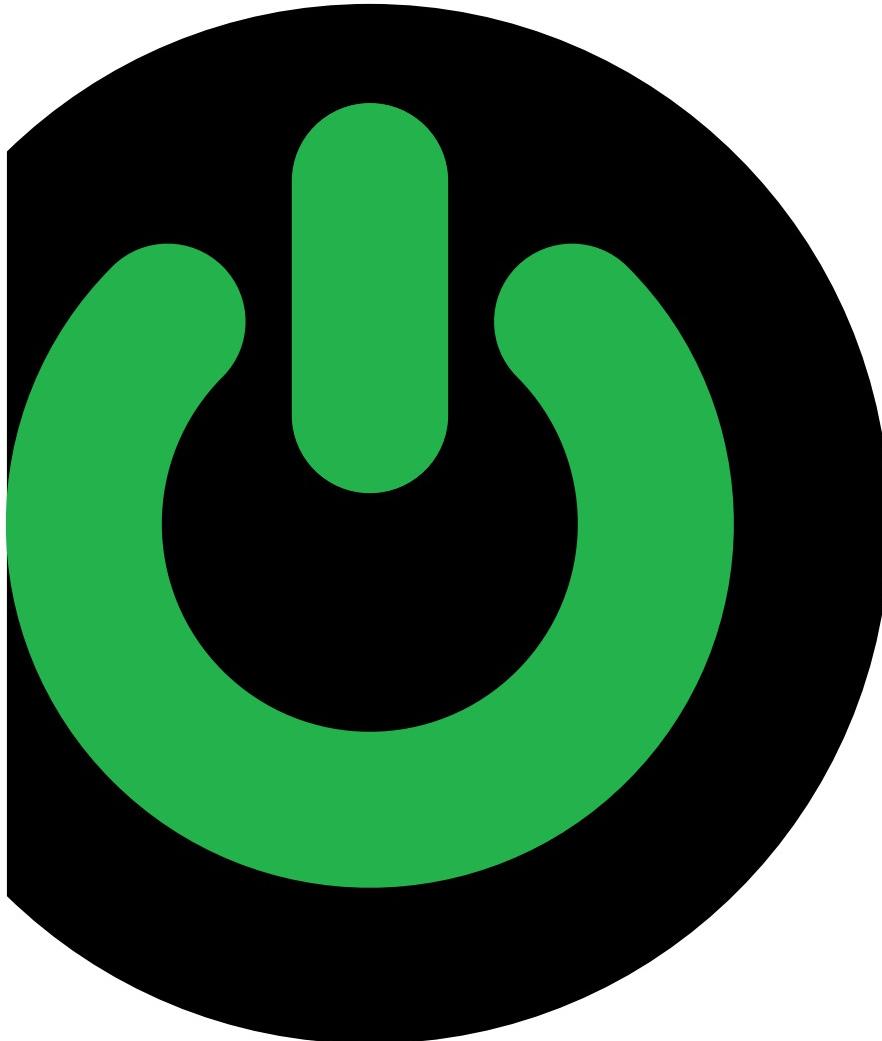
История игропрома, как и любая другая история, полна знаковых событий. За неприметной вывеской проходного проекта порой скрывается революция в игростроении. Или хотя бы маленький бунт против обстоятельств. Как иначе назвать то, что на движке Unreal, с применением технологии SpeedTree компания City Interactive выпустила... трехмерный вариант Moorhuhn? Происшедшее иначе как вызов общественному вкусу и не воспринимается. Говорите, мол, что удел казуальных игр – доморощенные кособокие движки устаревшей конструкции? Так вот же вам, получайте: все то же самое на суперсовременном моторе. Углядеть простым глазом, где используются возможности обеих технологий, нет никаких шансов. Впрочем, если ознакомиться с прототипом, скрывающимся на диске под видом дополнительной игры «Курминатор», неизбежность сторонней помощи становится очевидной. Локализаторы не поленились даже переозвучить происходящее, однако баланс слов и музыки сбит, и голос, вещающий что-то во время боя, слышно плохо.

РЕЗЮМЕ

Куриный тир нового поколения с недетским уровнем сложности. Бонус – куриный тир старого поколения. Как говорится, почувствуйте разницу!



- ТЕЛЕФОНЫ
- ФОТО·ВИДЕО
- НОУТБУКИ
- КПК



Найдите этот знак в лучших
торговых центрах Москвы
и Московской области



ОБЪЯСНЯЕМ



ДЕМОНСТРИРУЕМ



НАСТРАИВАЕМ



ОБУЧАЕМ



СОПРОВОЖДАЕМ



ОБМЕНЫВАЕМ

5-444-333
I-ON.RU

ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в арках, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!



Автор:
Анатолий Сонин
sonin.anatoliy@gameland.ru

BATTLE GEAR 4

Гоночные игры, как известно, бывают двух типов: казуальные, с простым управлением и большими скоростями, и хардкорные, с реалистичным поведением машин и сложными настройками. На консолях и компьютерах широко представлены оба жанра, а вот среди аркадных игр настоящий симулятор найти совсем не просто. Battle Gear 4 – один из немногих автоматов, который ставит реализм на зрелицность.

Волшебная игра



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», www.wizardgame.ru.

ВBattle Gear можно без преувеличения назвать аркадным соперником Gran Turismo. Отличная физика, большой выбор лицензированных машин, тюнинг – все говорит о том, что симулятор перед нами действительно стоящий. И хотя поклонников у сериала за пределами стран Азии немного, причина тому – не изъяны самой игры, а элементарное нежелание Taito продвигать сериал на западный рынок. Дело в том, что главные достоинства игры кроются в онлайн-трансляции, а ее ни в российских, ни в европейских Battle Gear 4 нет. И это не удивительно, ведь в наших арках подключать автоматы к Интернету никто не станет. Да и геймеров, готовых платить за такое удовольствие, здесь тоже не много. Наш Battle Gear 4 представляет собой просто качественный симулятор с удивительно реалистичной моделью машины, большим автопарком и неплохой графикой. В Японии же вокруг иг-

ры создалось целое движение. Попробуем разобраться почему. Для начала, каждый японский игрок может зарегистрироваться на официальном сервере Battle Gear 4, купив в автомате Net Entry Key – бутафорский ключ зажигания с написанным на нем кодом. Этот код нужно ввести на сайте игры, чтобы создать там собственный профиль. Игрок с таким профилем может зайти в онлайновый гараж и там заняться тюнингом своего автомобиля. Когда машина готова к заезду, игрок может вставить ключ в любой автомат Battle Gear 4 и начать гонку уже на своем авто. За каждый заезд зарегистрированному гонщику начисляется Battle Gold – игровые деньги, на которые покупаются новые запчасти. Кроме них за победу даются очки навыка. На их основе игроку присваивается один из нескольких сотен титулов. Есть и уникальные, коллекционные звания, которые можно заработать, только используя машину определенного цвета и конфигурации.



Отличная физика, большой выбор лицензированных машин, тюнинг – все говорит о том, что симулятор перед нами действительно стоящий.



СКОРЕЕ В НОМЕР!

Konami готовится приступить к открытому тестированию нового шутера под названием Action Detective. Главной особенностью игры станут необычные пистолеты со встроенными гироскопами. Игрок с их помощью сможет не только стрелять, но и быть врага в лицо. Выйти автомат должен в начале следующего года.



ХОЧУ!

Главный зал игровых автоматов компании «Волшебная игра» расположен в Москве в МТДЦ «Варшавский», в двух шагах от одноименной станции метро, по адресу Варшавское шоссе, дом 87б. Зал находится на самом последнем этаже центра, над фруктором (зоной быстрого питания). Там и стоит спаренный автомат Battle Gear 4.



4 Hot 30 Gears
ついに外国車が登場。全30車種の強力ラインナップ。

トヨタ・マツダ・日産の車種を新規に追加して30車種をラインナップ。トヨタ・マツダ・日産の車種を新規に追加して30車種をラインナップ。トヨタ・マツダ・日産の車種を新規に追加して30車種をラインナップ。

Brand New Key
チューニング要素が加わった新型ネットエントリーキー。

トヨタ・マツダ・日産の車種を新規に追加して30車種をラインナップ。トヨタ・マツダ・日産の車種を新規に追加して30車種をラインナップ。トヨタ・マツダ・日産の車種を新規に追加して30車種をラインナップ。

Чувствуете размах? Возможностей в Battle Gear 4 ничуть не меньше, чем в том же Gran Turismo. Только здесь настоящий руль, настоящий звук и настоящие соперники. «Прокачивается» машина, как и во всех серьезных симуляторах, довольно сложно: правило «чем дороже, тем лучше» не работает. Даже с самыми шикарными запчастями ваше авто может с легкостью проиграть машине с начальной конфигурацией. К тюнингу нужно подходить с умом, и не спеша разбираться во всех тонкостях автомобиля. Все эти особенности делают игру настоящим сокровищем для любителей серьезных гонок. Вот только в нашей версии, как вы уже поняли, их нет. Никакого тюнинга нам не досталось: в русской Battle Gear 4 есть только автопарк в 30 машинах, каждая из которых представлена в трех разных модификациях. Справедливо ради стоит сказать, что с носом остались не только мы – во всем мире, кроме стран Азии, стоит именно эта конфигурация автомата. Но даже без онлайн-функций игра остается одним из лучших аркадных симуляторов. Никаких казуальных замашек, вроде упрощенного входления в дрифт или бешенных скоростей, здесь нет. В игре все как в жизни: даже нитро-ускорение открывается только после установки на машину нужного двигателя (чего на наших автоматах, конечно, сделать нельзя). Кроме рукоятки передач и кнопки нитро, на автомате есть и руч-

ной тормоз. Правильно его использовать совсем непросто, но опытным гонщикам такое нововведение наверняка понравится. Категорически не советуем играть в Battle Gear 4 с автоматической передачей – часть обаяния тут же пропадет. Новичкам в такой игре приходится, конечно, трудновато, но продвинутые игроки получат немало удовольствия. При всех достоинствах слегка разочаровывает небольшой выбор трасс – их в игре всего семь, причем первые три без труда осилит даже новичок. Профи остается только оттачивать навыки на четырех других картах, да пробовать их в зеркальном отражении. Режимов игры тоже не много: есть только Race Mode, стандартная гонка с противниками, Onetake Race, где противники используют ту же машину, что и вы, и Time Attack Mode, гонка на время. Что же до графики, то смотрится Battle Gear 4 очень даже неплохо. Особенно если учсть, что вышла она два года назад. Текстуры местами размыты, но приятные модели машин и красочные пейзажи делают игру весьма привлекательной. При переходе из Японии автомат многое потерял, но даже наша «урезанная» версия представляет собой качественный гоночный симулятор. Если вы дождаться не можете выхода новой Gran Turismo, Battle Gear 4 идеально подойдет, чтобы скрасить ожидание. **СИ**

Новичкам в такой игре приходится совсем не просто, но продвинутые игроки получат от реалистичной механики вождения немало удовольствия.



1 Автомат Battle Gear 4 во всей своей красе. Слева от игрока (в Японии праворульные машины) есть красный переключатель для нитро, рукоятка передач и ручной тормоз.

2 Тот самый Net Entry Key, который продается в японских автоматах Battle Gear 4.

3 Красочные пейзажи отвлекают игрока от не самой современной графики.

4 Даже без возможности менять конфигурацию авто, трицати моделей вам должно хватить с лихвой.

5 Кататься в игре придется не только по огороженным трассам, но и по узким горным дорогам. Совсем как в Initial D.

6 Все машины в игре лицензированы и максимально приближены к своим прототипам. Как по внешнему виду, так и по характеристикам.

Специальная акция для подписчиков

Подписка на 6 месяцев
«Страна игр» + DVD по цене 2100 руб
«РС ИГРЫ» + 2 DVD по цене 1050 руб
Дополнительные скидки и подарки на
полугодовую подписку не распространяются

журналов «Страна Игр» и «РС ИГРЫ»

Для каждого подписчика
в период с 1 ноября по 31 января
годовая подписка со скидкой 20%!!!!

Плюс майка с логотипом
любимого журнала в подарок!

**СТРАНА
ИГР**

DVD в комплекте
2 номера в месяц
на год ~~4180~~ \Rightarrow **3240** руб.



2 DVD в комплекте
на год ~~2090~~ \Rightarrow **1620** руб.

**СТРАНА
ИГР**

«Страна Игр» + «РС ИГРЫ»
на год ~~5586~~ \Rightarrow **4680** руб.



Подписка в редакции

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- * по электронной почте subscribe@glc.ru;
- * по факсу 8 (495) 780-88-24;
- * по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999

(для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, Билайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу INFO@GLC.RU или прояснить на сайте WWW.GLC.RU

Теперь вы
можете получать
журнал с КУРЬЕРОМ
не только в Москве,
но и в Санкт-Петербурге, Уфе,
Нижнем Новгороде,
Волгограде, Казани,
Перми, Челябинске,
Омске.

СТРАНА
ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- * в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- * в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будет получать с января.

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

- * свой рабочий адрес с названием компании
- * подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ _____

- на 6 месяцев
 на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

- Доставлять журнал по почте
на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
 на адрес офиса*
 на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

дата рожд. . . г.
день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____
код _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы
и другую необходимую информацию
** в свободном поле укажи другую необходимую информацию
и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 770401001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Сумма

Оплата журнала « _____ »
с _____ 200 г.

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 770401001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Сумма

Оплата журнала « _____ »
с _____ 200 г.

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

НОВОСТИ MMORPG



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

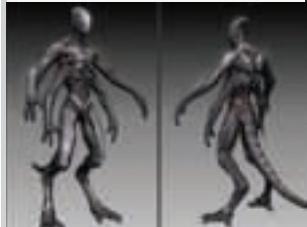


Компания Nival Online обновила официальный сайт своей первой MMORPG «Аллоды Онлайн». Все, кто тоскует по «вселенной, где царствует Астрал», могут прогуляться по адресу <http://www.allodsonline.ru>. Здесь их ждут не только расплывчатые описания основных особенностей новой MMORPG или истории сериала, но и замечательный форум, где, собственно, идет обсуждение всех деталей проекта. Выход «Аллодов Онлайн» намечен на первый квартал 2009 года.



Square Enix объявила, что очередное, четвертое по счету и юбилейное обновление культовой Final Fantasy XI Online, поступило на прилавки магазинов. Новое дополнение Wings of the Goddess (<http://www.playonline.com/fxi/us/altana/index.html>)

можно купить как отдельно (\$29.99), так и в комплекте с оригинальной игрой и тремя предыдущими add-on'ами (\$49.99). Действие в Wings of the Goddess происходит в прошлом игрового мира FF XI, а игрокам станут доступны две новые профессии – Dancer и Scholar. Напомним, что игра была опубликована для PC, PS2 и Xbox 360.



Напомним, что «Пиратия» – это условно-бесплатная «морская» MMORPG с трехмерной графикой в стиле аниме. Каждый игрок может стать капитаном судна, на котором можно перемещаться между островами, искать клады, участвовать в морских сражениях и захватывать чужие корабли.

3 Metin 2: стать транссеексуалом!

Чую-свитки уже поступили в продажу. Администрация условно-бесплатной корейской Metin 2 (<http://www.metin2.us>), прошлым летом обзаведшейся англоязычным клиентом, объявила о расширении рынка доступных товаров.

Самым интересным дополнением стал долгожданный Gender Change Scroll – свиток, позволяющий менять пол персонажа (Male -> Female и Female -> Male) достигшим в этой Action/MMORPG 40+ уровня. Делать это позволяет раз в три дня, но только тем героям, кто не помолвлен и не женат.

Из других новинок отметим совершенно безумный Enchant Change Scroll, меняющий существующие характеристики снаряжения в...

случайном порядке. На его фоне бледно выглядят обычный Enchant Scroll, лишь открываящий одну ранее скрытую возможность оружия или брони. Правда, использовать Enchant Scroll на один предмет можно четыре раза, так что и новых возможностей должно прибавиться немало.

В блоге W.E.L.L. online (<http://blog.wellonline.com>) опубликован очередной материал, рассказывающий про умения, которыми станут обладать персонажи игры при выборе одного из стилей ближнего боя – «Штурмовик». Основные «одиночные» навыки – Непробиваемость (повышает уровень используемой брони), Боевая закалка (бонус к здоровью), Заслон (почти полная эффективность щита для ударов спереди) и т.д. Есть и «многопользовательские» навыки,



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 «Тайный Город» в полном 3D

Нас поделят на Чубь, Навь и Людь. Компания «1С» и российский разработчик Gaijin Entertainment (<http://www.gaijin.ru>) объявили, что продолжают работу над новой отечественной MMORPG «Тайный Город онлайн» (http://games.1c.ru/tainyi_gorod). Любители фантастики сразу сообразят, что литературной основой игры стал популярный сериал одного из самых продаваемых и плодовитых отечественных писателей-фантастов Вадима Панова.

Самое приятное, что «Тайный Город онлайн» – это не чистое фэнтези и не sci-fi, а нечто среднее. Игра досконально воспроизведет антураж современной Москвы, где живут не только люди, но и те, кого мы считали легендой: волшебники и рыцари, оборотни и наемники. Короче говоря, представители древних рас, наследники давно забытых цивилизаций. Все они пользуются Интернетом и мобильными телефонами, пьют кофе и выгуливают в парках карликовых василисков, ходят в ночные клубы «для своих» и смотрят собственные телеканалы. И, конечно же, борются за власть, плетут интриги и устраивают войны. Судя по имеющейся информации, ничего особенного от проекта пока что ждать не приходится. Захватывающая атмосфера литературного цикла «Тайный Город» и воспроизведенные районы реальной Москвы – главная приманка для мно-

гочисленных поклонников Панова, увлекающихся онлайновыми играми. Остальное, включая «эпическое противостояние трех Великих домов» и «огромный выбор уникальных предметов: от рваных джинсов и ножей до бронекостюмов и крупнокалиберных пулепетов», вряд ли удивит современных геймеров. Как обычно, обещана «продвинутая система сражений, позволяющая игроку создавать собственный стиль ведения боя». Что получится на самом деле, мы узнаем уже в 2008 году.

2 «Пиратия»: открыта бета началась!

Русские геймеры поднимают паруса на китайских кораблях. Nival Online объявила о старте 12 ноября открытого бета-теста «Пиратии» (<http://www.piratia.ru>) – локализованной версии китайской Pirate King Online (<http://www.piratekingonline.com>). Всем желающим предложено загрузить русский клиент с официального сайта, зарегистрироваться и начать игру. Все бета-тестеры начинают развивать персонажей «с нуля». И, самое приятное, после официального запуска MMORPG (он, по-видимому, состоится вскоре после того, как вы прочтете эти строки) геймеры, участвовавшие в open beta, сохранят своих персонажей и продолжат пребывание в «Пиратии» со всеми накопленными предметами и деньгами.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

например, Сбивание с ног, которое действует на всех врагов, находящихся в зоне действия поражения.



Южнокорейская NCsoft объявила о приобретении прав на «дублет» City of Heroes/City of Villains у разработчика Cryptic Studios. Поддержкой обеих игр займется специально созданная американская компания NorCal Studios, костяк которой составят основные разработчики Cryptic, связанные с этим сериалом. Исполнительный продюсер NorCal Studios Брайан Клейтон заверил, что переустройство прав в ближайшей перспективе никак не скажется на игровом процессе, но в дальнейшем NCsoft собирается внести существенные перемены в необычную MMORPG о супергероях и суперзлодеях.



Electronic Arts сообщила, что выход Warhammer Online: Age of Reckoning (<http://www.war-europe.com>) снова откладывается. Ранее издатель обещал выпустить игру в первом квартале 2008 года, однако теперь стало известно, что она появится только в первой половине 2009 финансового года (он начинается 1 апреля, то есть Warhammer Online может выйти и в конце августа). Задержка, как обычно, объясняется «желанием выпустить качественный проект», а никак не возможным сокращением штата разработчика – EA Mythic.

**5 Noir Online принял на борт новых гангстеров**

Тестируем онлайновой «кровопускалки». Всем любителям «мяса» кидать в воздух чепчики – 16 ноября корейская Digitalic Corp. начала вторую студию закрытого бета-тестирования Noir Online (<http://www.noir-online.com>). Игра, как вы знаете, адресована только совершенноподиум геймерам – в ней много насилия и прямо-таки моря крови. То, что события развиваются не в привычном фэнтезийном мире, – еще одна отличительная особенность Noir Online. Место действия – Шанхай 30-х годов прошлого XX столетия. Игроков ждут костюмы, шляпы, перестрелки и уличные драки. На бета-тест допускаются только совершеннолетние геймеры. Всем, кто еще не попал в ряды бета-тестеров, но жаждет попробовать этот онлайновый шедевр, рекомендуем воспользоваться инструкцией по регистрации на MMOSITE.com. Трехстраничное руководство с картинками вы найдете на секретной ячейке с адресом <http://feature.mmosite.com/content/2007-11-21/20071121195255247.1.shtml>.

5 Luminary: Rise of the GoonZu

Займемся политикой, экономикой и убийствами! Американский игровой портал iiji.com, дочернее подразделение крупнейшего корейского провайдера онлайновых игр NHN, «порадовал» сообщением об официальном старте Luminary: Rise of the GoonZu (<http://luminary.iiji.com>) и запуске премиального сервиса для ее англоязычных игроков. Среди предметов есть действительные уникальные штучки, вродерюкзака (Forever Bag), никогда не теряющего вещи, ХР-таблетки (Helena's Medicine), увеличивающей на 50% скорость набора ХР, или свитка (Subtitle Ticket), позволяющего персонажу ходить с рекламным объявлением. Увы, но все редкости стоят не так уж и мало – около \$5 за штуку или упаковку. Luminary: Rise of the GoonZu – это политico-экономическая MMORPG, разработчики которой постарались перенести в виртуальный мир

все особенности производственных и торгово-промышленных отношений мира реального. Игрок может выбрать одну из четырех профессий: воин, ремесленник, купец или политик. Ремесленники изготавливают предметы, воины, соответственно, сражаются, купцы – торгаут, а вот последняя профессия самая необычная. Если завоюете уважение достаточного числа обитателей Luminary: Rise of the GoonZu, вам стоит «попробоваться на политика» – пойти на выборы и, если повезет, стать Верховным Правителем (GoonZu) и, по сути, контролировать будущее сервера.

Помимо этого, в игре, как и положено, есть огромное количество квестов, возможность создавать гильдии, кланы и т.д. Скачать клиентскую часть Luminary: Rise of the GoonZu (618 Мбайт) можно с официального сайта.

6 World of Warcraft станет бесплатным?

Если это случится, то только в Китае... По сообщению информационного агентства RedlineChina (<http://www.redlinechina.com/main/?q=node/490>), шанхайская компания The9 – китайский издатель World of Warcraft – ведет в настоящее время переговоры с Blizzard Entertainment о том, чтобы сделать ее флагманский продукт бесплатным для китайских геймеров. Новость, согласитесь, во всех отношениях неожиданная, особенно с учетом объявленного The9 валового дохода за третий квартал этого года – большую часть \$42.2 млн издатель получил благодаря World of Warcraft. Эксперты полагают, что на неожиданное предложение The9 подвигли растущие издержки на содержание высокопроизводительных серверных кластеров НР. Это обязательство компании перед Blizzard ведет к постоянному сокращению чистой прибыли, а бесплатный доступ помог бы увеличить популярность WoW в Китае и повысить доходы провайдера, например, за счет премиального доступа. **СИ**

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	8.5
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.1
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.1
Myth War Online	http://www.mythwaronline.com	8.1
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.1
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.1
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.1

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Shadow of Legend	http://www.shadowoflegend.com	7.2
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion/	7.1
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.1
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.0

Опрос общественного мнения



Мнение о том, что на Западе и в Азии любят совсем разные MMORPG, основано на твердо установленных фактах. Взгляните на результаты опросов географически разделенных геймерских сообществ, представленные известным международным игровым порталом. Кроме Ragnarok Online 2 (США, Европа, Китай, Тайвань) и Aion (США, Европа, Китай) соединять просто нет! Запад ждет 2 Moons, Lunia и Warhammer Online, а в Азии и вовсе нет единства – первая тройка не совпадает для Китая, Тайваня и Южной Кореи. Интересно, какой игры ждут геймеры России?..

Источник: MMOSITE.com



Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ

Полагаете, некто зря коптит воздух?
Посоветуйтесь с интернетчеками на
сайте «Who To Kill?» и, возможно,
вас горячо поддержат.



Who To Kill?
Logo Statistics Search Database

1000000 users for Who To Kill?

Rank	Name
1	Johnny Depp
2	Barrymore
3	Tom Hanks
4	Brad Pitt
5	George Clooney
6	Angelina Jolie
7	David Beckham
8	David Arquette
9	Heidi Klum
10	Naomi Campbell
11	Elton John
12	Paris Hilton
13	David Hasselhoff
14	Madonna
15	Sharon Stone
16	Johnny Cash
17	Elton John
18	Elton John
19	Elton John
20	Elton John

1 Web 2.0: кого бы вы хотели сегодня убить?

Неполиткорректный проект-игра именно с таким названием (Who To Kill?) прямо в Интернете определяет судьбы тысяч людей – реально существующих личностей или вымышленных персонажей. Обнаружить зловещую черно-красную страничку можно по адресу <http://www.whotokill.org>. Тут разрешается ставить на голосование кандидатуры врагов и вместе с другими интернетчеками решать, кому хорошо бы немедленно умереть, а кто еще вправе пожить на одной с нами планете.

Голоса, отданные за «смерть» или «жизнь» политика, актера, персонажа видеоигры и так далее, суммируются по отдельности. Затем высчитывается преобладающий показатель, и объект народного недовольства (или любви) занимает подобающее место в рейтинге. Голосование, начавшееся в 2002 году, не прекращается по сей день, так что претенденты на немедленную смерть время от времени меняются. Для удобства пользователей «смертники» разбиты по группам (Актеры, Политики, Вымышленные персонажи и т.п.), работает нехитрый поиск.

Большинство «приговоренных» мало известны россиянам – на сайте идут в основном американо-европейские разборки. Но среди потенциальных жертв попадаются и глобальные кандидатуры, скажем, Драко Малфой (Draco Malfoy) – враг Гарри Поттера или актриса Памела Андерсон (Pamela Anderson). А вот Sonic the Hedgehog может спать спокойно: за то, чтобы оставить его в живых, отдано вдвое больше голосов, чем за немедленное убийство.

Автор проекта, Jesse Stopple, предлагает считать это обычной web-забавой, вроде конкурса анти-популярности. Волноваться и в самом деле рано – никого из списка «приговоренных» пока, кажется, так и не убили...

Население Рунета – плодимся быстрее кроликов

Количество пользователей Интернета увеличивается в России быстрее, чем в любой другой европейской стране. Таков результат исследования, которое провели аналитики подразделения World Metrix компании comScore (<http://www.comscore.com/press/release.asp?press=1885>). Всего в Европе они насчитали более 226 миллионов пользователей Глобальной сети старше 15 лет.

Россия – бесспорный лидер, за последний год количество «сетенавтов» в нашей стране увеличилось на 23%, что заметно выше «среднеевропейских» 5%. Вслед за Россией идут Испания (18%), Ирландия (16%) и Франция (14%). Правда, российская аудитория (14.5 млн человек) не самая крупная, мы – на почетном четвертом месте. Среди «посчитанных» ведущих 16 стран

Европы впереди нас Германия (33 млн), Великобритания (32 млн) и Франция (27 млн). Самая большая доля охваченного Интернетом населения в Голландии – 82% жителей. Дольше всего сидят в Сети англичане – по 33 часа в неделю. А самые активные интернетчики в Швеции – в этой северной стране средний пользователь просматривает 3 844 веб-страницы в месяц. По всем этим показателям мы, увы, заметно отстаем – Интернетом в России охвачено лишь 12% населения, сидим в Сети всего по 13 часов в неделю, а просматриваем, увы, лишь 1 742 страницы в месяц.

GoGo.Ru обещает найти любую фотографию

Поисковая система GoGo.Ru (<http://gogo.ru>) поставила себе амбициозную задачу – наладить учет всех до единого появляющихся в Рунете изображений, для чего изменила механизм взаимодействия с отечественными фотохостингами. Благодаря введению XML-синдикации, данные о свежем контенте ресурсов поступают теперь в поисковую базу примерно в 30 раз чаще, чем раньше. Если до нововведения каждый фотохостинг индексировался в среднем раз в месяц, то теперь данные обновляются ежесуточно.

Говоря проще, при традиционном механизме сбора информации поисковый робот обходит все сайты один за другим, что занимает много времени и позволяет собрать лишь самую общую информацию о размещенном на фотохостингах контенте. XML-синдикация означает, что GoGo.Ru получает автоматически составляемые ежедневные рапорты фотохостингов о появлении новых изображений и содержащиеся в них данные сразу же интегрируются в поисковую базу. Таким образом, база GoGo.Ru исправно пополняется достоверной информацией о фотоконтенте Рунета, причем для каждой фотографии поступают дополнительные данные – от размера файла до ссылки на личную страницу автора. В проекте пока участвуют семь фотохостингов: Foto@Mail.ru, LiveInternet.ru, 500px.com, Flamer.ru, 35Photo.ru, PhotoForum.ru, Keepr4U.Ru, AutoWP.ru, и Fota.Mota.ru. Вскоре планируется расширение этого перечня.

«Синхронизация с фотохостингами позволила сделать поиск по изображениям более полным и повысить оперативность обновления базы», – говорит вице-президент компании Mail.Ru Анна Артамонова. – Мы также рассчитываем, что получаемые из XML данные позволят нам не только увеличить размер базы, но и расширить функционал сервиса».

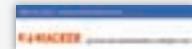
SpurtUp.com: бета-тест спортивно-игровой социальной сети

Создатели SpurtUp (<http://www.spurtup.com>) решили объединить элементы социальной сети и интернет-сервиса, который будет полезен любителям обычного (не кибер-) спорта. По мнению разработчиков, имеющиеся спортивные тусовки Интернета не функциональны, держатся зачастую на энтузиазме самих спортсменов, их желании объединиться, общаться, обмениваться опытом с «единомышленниками».

SpurtUp адресован поклонникам спорта и активного образа жизни, живущим в одном городе, в соседних регионах или по всей стране и увлекающимися самыми разными видами. Очень здорово, если вы неравнодушны сразу к нескольким видам. На SpurtUp можно общаться и быть в курсе того, что происходит в жизни роллеров или сноубордистов, любителей петанка или баскетболистов, футбольистов или пловцов вашего города или России. Пользователей призывают размещать новости о грядущих или прошедших спортивных событиях,

БЛОГОСФЕРА

Lifehacker
<http://lifehacker.ru>



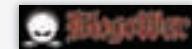
Кому читать/писать:
тем, кто любит давать советы о компьютерах и гаджетах.

Сначала пара слов о «блоговеде» (<http://blogoved.ru>) – закрытой сети блогов и социальных сайтов. Будьте внимательны, поскольку цель создания сети двояка – во-первых, «чтобы вместе зарабатывать деньги», а во-вторых, помогать читателям одних проектов сети узнать про другие интересные проекты. Заметим, что в сеть «Блоговед» нельзя вступить, можно только получить приглашение.

Lifehacker – это один из участников сети «Блоговед», наряду с великолепными «Интернетными штучками», MacRadar'ом, «Демоблогом» и гр. Число постоянных читателей – более 2500 человек, блог занимает устойчивую позицию в первой десятке автономных блогов Яндекса. На Lifehacker вы найдете еженедельный обзор русскоязычной блогосферы, советы, как с наибольшей эффективностью использовать компьютеры, сайты и технологии. А также рассказы об интересных программах, о которых вы, возможно, не слышали.

Хотите поделиться полезным советом? Есть классный хак, о котором должны знать все? Пришлите его на Lifehacker и, если его опубликуют, у вас появится шанс выиграть нечто полезное: этой осенью борьба за замечательные призы – Apple iPod Nano 4Gb, наручные часы Casio G-Shock 300, медиаплеер Archos 404 30Gb и гр.

Blogowar
<http://blogowar.ru>



Кому читать:
тем, кто полагает, что его жизнь беспросветнее, чем у других.

Это не очередной рейтинг блогов, а своеобразная онлайновая игра блоггеров в «Царя Горы», участники которой меряются «жизненной силой» или Униц (подобие «текущего индекса цитирования» – параметра, за который активно борются все блоги и сайты).

Все очень весело – за продвижение наверх вы получите виртуальные деньги (баксы), на которые блоггер приобретает Оружие (увеличивает побывание Униц), Доспехи (уменяшают потери Униц) или Магию, которая может лишить врага амуниции (заклинание Acid Arrow и т.д.). Вступить в Blogowar очень просто – достаточно добавить свой RSS-поток, но прежде обязательно прочтите FAQ (<http://blogowar.ru/faq.php>).

BlogLaugh.RU
<http://www.bloglaugh.ru>



Кому читать:
тем, кто готов смеяться над друзьями и... самим собой.

BlogLaugh.RU – это (не) официальный комикс блогосферы Рунета. Автор, сохраняющий анонимность, рисует и публикует комиксы из одной картички и самых интересных постах и блогах, которые прочитал он сам или читают его друзья. Список «вдохновивших» блогов можно посмотреть на <http://www.bloglaugh.ru/blogs>.

Понятно, что проект, который ведет один человек, ни в коем случае не претендует на полноту охвата всей русскоговорящей блогосферы, но, как говорит его автор, «все еще впереди». Тем более что у BlogLaugh.RU намечается коммерческая основа – попасть в «Комикс Блогосферы» можно за 25-50 WMZ...

Мини-игры. Наш выбор

КАКОЙ РУССКИЙ НЕ ЛЮБИТ БЫСТРОЙ ЕЗДЫ И СТРАТЕГИЙ! НЕ ВОЛНУЙТЕСЬ, МЫ НЕ БУДЕМ МУЧИТЬ ВАС ШАХМАТАМИ (ЧЕМ НЕ СТРАТЕГИЯ..) ИЛИ ШАШКАМИ, А ВЫБЕРЕМ КРАСОЧНЫЕ, УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ И НЕПРОСТИЕ В ПРОХОЖДЕНИИ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ФЛЭШКИ. НЕКОТОРЫЕ ДАЖЕ С ГЛОБАЛЬНЫМ МУЛЬТИПЛЕРОМ.

BLADE OF INNOCENCE: DEFEND YOUR CASTLE

<http://www.awfulgames.com/games/bladeofinnocence>

В этой стратегии не надо заботиться о ресурсах – деньги появляются из ниоткуда с определенной скоростью. Зато необходимо очень быстро и грамотно строить здания и плодить боевые юниты. Цель всей активности – разрушить замок врага.



RAIL OF WAR

<http://fall-of-war.freelinegames.com>

Образцовая флэшка о нелегких перипетиях выживания бронепоезда в местности, заселенной ДОТами, танками и подвижными боевыми группами на автомобиле! Отличная графика, стремительное действие, а по мере прохождения уровней (карт) становится заметна даже эпичная линия.



TACTICS 100 LIVE

<http://www.gamebrew.com/games/blogs/tactics100/play.php>

Пошаговая стратегия с выверенным игровым балансом. Нанесенный урон зависит не только от того, противостоит ли воин вину или слабо защищенному магу. Учитывается взаимное расположение бойцов и т.п. (скажем, удар сзади более опасен). Есть одиничный и многопользовательский режим.



DESKTOP TD

<http://www.handdrawngames.com/DesktopTD/game.asp>

По мнению автора, Desktop TD – это puzzle/strategy. Но на наш взгляд, это еще одна забавная монификация бесчисленных Tower Defence’ов – игроку надо расставить боевые башни на поле так, чтобы ни один монстр не прошел его насквозь. Просто в Desktop TD мы защищаем свой рабочий стол...



Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 70 блог-хостингов).

1.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(79 тыс. записей/день, +24 тыс.)
2.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(56 тыс. записей/день, +4 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(22 тыс. записей/день, -2 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(17 тыс. записей/день, +3 тыс.)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(8 тыс. записей/день, без изменений)
6.	Beon.ru	http://beon.ru	(6 тыс. записей/день, +2 тыс.)
7.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(4 тыс. записей/день, +1 тыс.)
8.	Jamango	http://jamango.ru	(3 тыс. записей/день, +1 тыс.)

соревнованиях или турнирах, в которых участвуют они сами, их друзья или любимая команда. Естественно, SpurUp имеет и начальный функционал Веб 2.0, хотя и весьма ограниченный (пока?): участникам сети разрешено оставлять сообщения и комментарии, выкладывать фотографии, создавать сообщества, заводить друзей, «соперников» и даже находить места для тренировок.

Безопасность в Сети: русский брандмауэр – самый надежный!

Outpost Firewall Pro 2008 питерской команды Agnitum занял первое место по итогам тестирования брандмаузеров, проведенного компанией Matousec (<http://www.matousec.com/projects/windows-personal-firewall-analysis/leak-tests-results.php>). Первое место разделил с ним зарубежный Online Armor Personal Firewall – оба продукта набрали максимальное количество баллов. В самом хвосте рейтинга обнаружился Windows Firewall XP SP2 – тот самый, который неизвестно зачем встраивается в операционную систему от Microsoft. Как сообщает портал «Вебпланета», он не прошел ни одного теста, не справившись даже с простейшим LeakTest’ом.

Тестирование включало 6 этапов, каждый моделировал определенный способ взлома защиты компьютера. Применялись как стандартные программы тестирования, так и специальные разработки специалистов Matousec. Оценки выставлялись очень жестко: при прохождении испытания на настройках «по умолчанию» – 125 баллов, при необходимости выставить повышенный уровень безопасности – 100 баллов. При неудаче – ноль. Разработчики из Agnitum уверяют, что победа досталась брандмауэру еще и потому, что в новой версии с нуля переписан программный код и улучшена работа механизма Anti-Leak.

Большинство заплатило за скачанный альбом... \$0

Неоднозначные результаты принесла инициатива альтернативной рок-группы Radiohead (<http://www.radiohead.com>), отказавшейся выпускать новый альбом In Rainbows на CD у кого-либо из крупных издателей. Группа решила для начала выложить альбом в Интернете и, что стало революционным шагом для успешных и раскрученных исполнителей, предложила самим пользователям определить, сколько они готовы заплатить за новинку.

Для распространения альбома был создан специальный сайт <http://www.inrainbows.com>, представляющий собой не более чем интерактивную форму заказа альбома (можно заказать и CD, но и на нем будут все те же MP3-треки...) и высокопроизводительный сервер для «отгрузки» музыки (всего 48 Мбайт) покупателям. Всего за первый месяц необычный сайт посетило более 1,2 млн человек и, естественно, почти все загрузили In Rainbows. Большинство, увы, не заплатило ни цента. Тем не менее, почти 40% американских граждан сочли нужным рассчитаться и отдали за альбом в среднем по \$8.05. Граждане других стран оказались жаднее – \$4.64. Но даже если вы ничего не заплатили, как сделал и я, менеджеры группы все равно кое-что получают от «покупателей» – их личные данные (имя, адрес, e-mail).

Инициатива Radiohead вызвала неоднозначный отклик. Одни ругают их за «приближение даты смерти музыкальных CD», тогда как другие радуются – возможно, теперь исполнителей, раздающих музыку через Сеть, станет больше. Заметим, что Radiohead все-таки издаст In Rainbows в 2008 году в привычном формате и по цене около \$80.

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ
6.5

KUNGFU MADNESS 2

- ЖАНР:
- РАЗРАБОТЧИК:
- ОНЛАЙН:

онлайновый файтинг/RPG
Jesse Stople
<http://www.kungfumadness.com>

Несмотря на присутствующую в названии цифру 2 перед нами уже третья версия KungFu Madness. Первые две инкарнации, мало отличающиеся друг от друга, канули в лету при круче сервера, а нынешнюю, заметно переработанную KungFu Madness, автор скромно предлагает считать второй, и к тому же бета-версией. Но и в ней изменений не слишком много, среди самых важных – возможности изменения внешнего вида персонажей и, наконец-то, появление нормально функционирующего инвентаря. Боевка – основа основ и, положа руку на сердце, почти все наличествующее сегодня содержание KungFu Madness 2. После регистрации и выбора класса (ниэнзя, тэквондист, тай-чи и т.п.) вы попадаете в игру и, естественно, сразу же отправляйтесь на Арену – для побед и набора опыта. Персонажи различаются не только избранным видом боевого искусства, но и мастерством (рангом) владения им, что заметно по цвету пояса (новички – белый пояс, следующий уровень – желтый и так далее). «Бельевые пояса» могут вызвать на поединок лишь таких же новичков, как они сами, или максимум «желтопоясников». В этом есть небольшая засада, очень может статься, что подходящего бойца в данный момент в игре просто нет. Что ж, жмите Enter Arena, вставайте в лист ожидания, и, возможно, очень скоро вас позовут на бой. Тяготы ожидания компенсируются тем, что, в отличие от аналогов, в KungFu Madness разрешены нескользко поединков одновременно.

Сам бой сводится к выбору за отведенное время урода и блока и повторению этого процесса соперниками до поражения одного из них. Система подводит итог, выраженный в доставшихся победителю очках опыта (XP) или золоте (gold). Привыкшие к таким браузерным файтингам рунетовцы изумлены обнаружат, что в KungFu Madness 2 проприетарные рунетовцы изумлены обнаружат, что в KungFu Madness 2 проприетарные рунетовцы и не требует ожидания для поправки здоровья. Просто проводите бой за бой, и «насточчивость» неудачника будет рано или поздно вознаграждена», гарантировать создатель игры.

Заработанные деньги тратятся на обмундирование, а XP – на развитие персонажа (при просмотре опций нажмите Power Up). Начинайте с улучшения физических концепций, а уж потом – навыков. Для улучшения основные пути развития снабжены подсказками (увы, на английском языке).

Подобие кланов в KungFu Madness 2 – группы до 10 игроков, называемые Dojo. Если воины, принадлежащие к разным Dojo, сражаются друг с другом, система отслеживает результат каждого поединка, чтобы высчитать свойный «клановый рейтинг».

Есть в KungFu Madness 2 премиальная фишка – Divine Favor («Расположение Богов»), ее получает тот, кто сделал взнос на поддержку игры, либо один из его рефералов достиг «черного пояса». Divine Favor уменьшает повреждения и усиливает атаку во время поединка (как и Combat Blessing), или на 30 дней ускоряет набор XP и золота, как Gold Blessing.

Шокирующая биология в Интернете



Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtega@list.ru

- 1 Большой Папочка точно знает, что официальный сайт вам понравился. Нет? Кто сказал нет?! Продржало!
- 2 Непривлекательный дизайн блога отсеивает посторонних – в результате тут собираются только истинные фанаты BioShock.
- 3 «Добро пожаловать в Рапчур» – лучший русскоязычный ресурс о BioShock.
- 4 Мрачный и слегка скучноватый вид планеты BioShock на Gamesru точно соответствует содержанию ресурса...

BioShock, вне всяких сомнений, одна из самых необычных игр нынешнего года, недаром получившая прозвище «умный шутер». Ценители бездумных перестрелок, которым за первый час игры удавалось отправить на тот свет едва ли больше десяти обитателей подводного города Рапчур, несомненно жали плечами и возвращались к прежним кумирам. BioShock берет отнюдь не динамикой – куда большее значение имеет напряженность, необычный сюжет, потрясающая стилистика арт-деко и внутреннее убранство построенного Эндрю Райаном мегаполиса. При взгляде на огромные дома, стоящие в глубинах океана, так и хочется воскликнуть: бывают же чудеса! К сожалению, недостаточное знание английского языка и неумная любовь к сражениям лишили некоторых игроков возможности познать всю прелест созданного разработчиками мира. Исправить эту вопиющую ошибку вполне можно чтением посвященных BioShock сайтов. Каких? Сейчас разберемся.

Искусство официоза

Официальный ресурс игры (<http://www.2kgames.com/bioshock/enter.html>) – тоже в своем роде уникальное произведение искусства. Нас, конечно, не удивишь сайтами, выполненнымными в той же стилистике, что и игра, но когда аутентичная внешность сплетена с удивительно страшными, гнетущими звуками и при этом не отвлекает от гор информации – это приятно удивляет. На странице Rapture Awaits (<http://downloads.2kgames.com/bioshock/site/raptureawaits.html>) размещена предыстория событий игры, а также ссылки на файловый раздел, галерею, описание представленного в BioShock оружия и прочие важные подробности. Желательно не проходить мимо видеоролика о том, как надо охотиться на Большого Папочку (http://downloads.2kgames.com/bioshock/BS_HTBD.zip, 381 Мбайт), но особое внимание советуем обратить на вкладку Gene Bank, где рассказывается о предназначении способностей «тоников», чем-то неуловимо напоминающих перки из Fallout. Кстати, доступ к этим прелестям можно получить и с сайта издателя игры (<http://www.2kgames.com/bioshock/html>), компании 2K Games.

Отдельно упомянем подсайт The Cult of Rapture (<http://www.2kgames.com/cultofrapture/home.html>), где найдется множество любопытных сведений: история возникновения Рапчура, новостной блок, смакующий очередные полученные игрой награды, разномастные статьи, интервью с разработчиками (<http://www.2kgames.com/cultofrapture/articles.html>), обои для рабочего стола, иконки плазмидов (<http://www.2kgames.com/cultofrapture/downloads.html>). Наконец, любители пообщаться по достоинству оценят форум (<http://forums.2kgames.com/forums/forumdisplay.php?f=16>), на котором на момент написания статьи было 12 000 тем и почти 230 000 сообщений. Если хотите досконально изучить английский, попробуйте вступить в дискуссию с фанатами – без тонны словарей не обойтись.

Что за зверь art deco?

Одна из главных особенностей игры – стилистика арт-деко, резко отличающая BioShock как от идейного предка – System Shock, так и от всех прочих конкурентов. Обратимся к Wikipedia (www.wikipedia.org). «Ар-деко (арт-деко, ар деко – происходит от французского art déco, что буквально означает «декоративное искусство») – течение в декоративном искусстве первой половины XX века, проявившееся в архитектуре, моде и живописи. Презентует собой синтез модерна и неоклассицизма. Отличительные черты – строгая закономерность, роскошь, широкое использование материалов (слоновая кость, крокодиловая кожа, алюминий, редкие породы дерева, серебро)…»

Увы, официального русскоязычного сайта игры пока нет...

Русские впереди всех!

Честно говоря, после такого насыщенного информацией и прямо-таки образцового официального ресурса трудно советовать фанатским страницы – они отличаются в основном только «форумным контингентом» и дизайном. Тем не менее, интересные экземпляры все же можно насмотреться. В первую очередь, русскоязычные фанатские ресурсы полезны тем, кто не владеет английским на должном уровне. Для начала упомянем «Блог об игре BioShock» (<http://www.bioshock.ru>). Идея хорошая, но, к сожалению, дневник не обновляется уже несколько месяцев и, похоже, окончательно завял. Но все же игровой информации на родном языке, переводов текстов с официального сайта, ссылок на статьи и видеоролики вполне достаточно, чтобы не обращать внимание на неудобную навигацию. Пообщаться с соотечественниками по поводу BioShock можно на специализированном форуме «Игра BioShock» (<http://www.bioshock-game.ru>). Правда, почти половина обсужде-





3



4

ний приходится на «Разное», где дискутируют о чем угодно, только не о BioShock. Но в любом случае цифры достойные. Напоследок несколько зарубежных любительских ресурсов. Rapture Gazette (<http://www.rapturegazette.com>) – англоязычный блог, являющийся своеобразным агрегатором посвященных игр материалами. Стоит какому-нибудь серьезному сайту взять интервью у разработчиков или написать отзыв о BioShock, как тут сразу размещается ссылка вместе с кратким комментарием. Публикуются даже малоинтересные широким кругом данные, вроде финансовых отчетов разработчиков (<http://biz.gamedaily.com/industry/toppers/?id=17492&page=1>).

Самый крупный англоязычный фан-сайт BioShock – одна из «планет» Gamespy (<http://rapture.planets.gamespy.com>). С первых секунд приземления на «планету» внимание приковывает потрясающий новостной блок: он не самый полный, но содержит уведомления о связанных с игрой конкурсах и прочую полезную информацию. В галерее немало интересного концепт-арта (<http://rapture.planets.gamespy.com/concept>), в разделе статей – почти полное собрание интервью с разработчиками (<http://rapture.planets.gamespy.com/interviews>). Подкачал лишь форум (<http://rapture.planets.gamespy.com/forum>) – на нем

Еще о BioShock

Как обычно, рассказать обо всех посвященных BioShock ресурсах не позволяет отведенное обзору место. Поэтому другие достойные внимания сайты отметим лишь адресами:

<http://www.bioshock-online.com>
<http://www.projectbioshock.com>
<http://egamia.com/wiki/BioShock>
<http://allthingsbioshock.myfreeforum.org/index.php>

всего 60 пользователей, 54 темы и 290 сообщений, меньше, чем на русскоязычных аналогах. Наконец, любителям «всего и сразу» рекомендуем Lotkrotan's Gamepad Bioblog (<http://lotkrotan.gametrailers.com/gamepad?action=viewblog&id=125338>) –

своебразный F.A.Q., в котором лаконично рассказано о каждом аспекте игры: оружии, системных требованиях, плазмидах и многом другом. Если у вас нет времени или желания рыскать по десяткам посвященных BioShock страниц, это лучший выбор. ☐

СЕЗОН
МУЛЬТИМЕДИА
[www.sezononline.ru](http://sezononline.ru)

КИНО • МУЗЫКА • ИГРЫ • КНИГИ

В новом 2008 году
МЫ ОТКРЫВАЕМ СЕЗОН БОЛЬШОЙ ИГРЫ!
Захватывающие приключения ждут всех покупателей
в магазинах "Сезон Мультимедиа"

- Крылатское, ТК «ЗАПАДНЫЙ», цокольный этаж,
Рублевское шоссе 52-а, тел.: 721-95-16, 721-95-17
- Южная, ТРК «ГЛОБАЛ СИТИ», второй этаж,
ул. Днепропетровская 2, тел.: 987-32-38
- Пражская, ТРК «ПРАЖСКИЙ ПАССАЖ», цокольный и третий этажи,
ул. Красного майка 26, тел.: 661-04-41

- Планерная, ТРЦ «ВЭЙПАРК», «СЕЗОН СИНЕМА, 16 кинозалов»,
71 км. МКАД, тел.: 609-64-40
- Волгоградский проспект, ТЦ «ФЭВОРИТ»,
Волгоградский проспект 32, кор. 1, тел.: 660-84-00
- Александровский сад, кинотеатр «РОМАНОВ СИНЕМА»,
Романов пер. 4, тел.: 609-64-54

Открытые бета-тесты декабря

ВСЕМ, КТО С 2004 ГОДА УПОРНО ЖДЕТ ГОЛЛАНДСКУЮ THE CHRONICLES OF SPELLBORN ([HTTP://WWW.THECHRONICLIESOFSPELLBORN.COM](http://WWW.THECHRONICLIESOFSPELLBORN.COM)), ПРИШЛА ПОРА ВОСПРЯНУТЬ И ПОСТАРАТЬСЯ ЗАСТОЛБИТЬ МЕСТЕЧКО ПОБЛИЖЕ К НАЧАЛУ СПИСКА – НА САЙТЕ НЕОБЫЧНОЙ MMORPG ОТКРЫТА РЕГИСТРАЦИЯ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ БЕТА-ТЕСТЕРОВ. НАПОМНИМ, ЧТО THE CHRONICLES OF SPELLBORN – ЭТО ТА САМАЯ ИГРА, В КОТОРОЙ СНАРЯЖЕНИЕ НЕ ВЛИЯЕТ НА БОЕВЫЕ ПАРАМЕТРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ, РЕЗУЛЬТАТ PVP ПОЧТИ СЛУЧАЕН, МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ОБЕСПЕЧЕНО СИМФОНИЧЕСКОЙ РОК-ГРУППОЙ WITHIN TEMPTATION, А ГРАФИКА – НЕМНОГО ОБНОВЛЕННЫМ UNREAL ENGINE.

ЕЩЕ ПАРА СЛОВ О БЕСПЛАТНОМ PIRATES OF THE CARIBBEAN ONLINE ([HTTP://WWW.PIRATESONLINE.COM](http://WWW.PIRATESONLINE.COM)), УСПЕШНО ЗАВЕРШИВШЕМ ВТОРУЮ И ПОСЛЕДнююЮ СТАДИЮ БЕТА-ТЕСТА. С 1 НОЯБРЯ ИГРА ПО ИЗВЕСТНОМУ ДИСНЕЕВСКОМУ ПИРАТСКОМУ СЕРИАЛУ ДОСТУПНА ВСЕМ ОБЛАДАТЕЛЯМ РС И МАС.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru



Zero Online

TQ Digital Entertainment, за плечами которой вплотне успешные Eudemons Online и Conquer Online, продолжает наступление на Запад. Одна из главных ставок – sci-fi MMORPG Zero Online ([HTTP://WWW.ZERO3000.COM](http://www.zero3000.com)), для которой, как вы уже знаете из новостей, пришлося открывать дополнительные серверы уже на стадии... альфа-теста. Интерес западных геймеров к этой азиатской игре объясним. Если эльфы и гномы вам поднадоели, то неплохим лекарством от фэнтези станет именно участие в тестировании Zero Online. Вы попадаете в мир далекого будущего, где нет никакой магии, а главное развлечение – битвы громадных боевых роботов. Грубо говоря, перед вами модернизированный и онлайновый Mechwarrior. Игрок (тут его называют, естественно, «пилот») управляет боевыми машинами, которые без заздравия зовутся Mech-Warrior'ами. Интересных опций в Zero Online три. Во-первых, после того как стартовый робот дорастет до 100-го уровня, вы получаете «презент» – двух дополнительных Mech-Warrior'ов 145-го уровня. Во-вторых, ваша боевая тройка находится на поле боя одновременно, поддерживая друг друга, а в случае гибели основного робота, управление само переключается на одного из оставшихся. В-третьих, и в качестве последнего аргумента за участие в тестировании Zero Online, назовем возможность оперативной трансформации Mech-Warrior'ов в разные боевые состояния. Программная часть игры, мягко говоря, не самая новая, поэтому для Zero Online подойдут морально и физически устаревшие машины – оптимальным вариантом считается Pentium 4 1.7 ГГц, от 256 Мбайт RAM и видеокарта класса GeForce2 и выше. Игровой клиент, тем не менее, весом около 1 Гбайт.

War sow

Мы редко анонсируем открытые тесты любительских проектов, но для War sow ([HTTP://WWW.WARSOV.NET](http://www.warsow.net)) хочется сделать исключение: лозунга «от геймеров для геймеров» никто не отменял,

а это именно тот самый случай. Многопользовательский First Person Shooter War sow (Warriors of Alternate Reality – Slaughters Over the Web) с самого начала конструировался как «игра для про-геймеров»: упор на правильном движении, доступно 5 видов собственных хитрых прыжков и трюков, необходимость контроля над картой и т.п. Понятно, что от вольного или невольного клонирования никуда не деться – сходство с легендарным и самым быстрым Quakeworld, Quake 3 CRPM (турнирный Challenge Pro Mode) или серией Unreal Tournament очевидно. Из находок разработчиков отметим разве что два режима оружия – Weak и Strong. Когда вы подбираете на карте какое-либо вооружение, оно заряжено обычными патронами (батареями и т.д.) и наносит минимально возможный или средний ущерб. Но если повезет подобрать дополнительный атто pack, то убойная сила, скажем, electrobolt'a (аналог railgun) возрастет почти до смертельной. Игровых режимов пока семь – Duel, DM, TDM, CA, CTF, Race и Midair, но разработчики, по их словам, готовят сюрпризы. Вы не про-геймер? Неважно, попробовать War sow стоит – у девелоперов получилась веселая, очень увлекательная игра, которая может стать заменой множеству сугубо реалистичных, но медленных и ориентированных на военную тематику MMOFPS, наводнивших Интернет. Более того, любой желающий может «поднять» свой глобальный сервер War sow и даже загрузить на него карты от... Quake 3 (поддерживаются не все объекты).

War sow «идет» под Windows и Linux, в ее основе – Qfusion 3D engine (модификация старенького движка Quake 2 GPL). Графика «мультишаровая», но, конечно же, никакого аниме в помине нет. В Сети вы можете найти, как минимум, два почти безлюдных российских сервера War sow ([HTTP://WARSOW.ORG.RU](http://warsow.org.ru)) и десятка полтора плотно заселенных иностранных. Загрузить клиентскую часть (текущая версия 0.3x, примерно 95 Мбайт) можно попытаться с [HTTP://WARSOW.RU](http://warsow.ru), а в случае неудачи выбрать любой сервер из списка на [HTTP://WWW.WARSOV.NET/?PAGE=DOWNLOAD](http://www.warsow.net/?page=download).

2Moons

Acclaim сделала недвусмысленный намек. В обновленном FAQ'е на форуме бесплатной action MMORPG 2Moons ([HTTP://2MOONS.ACCLAIM.COM](http://2moons.acclaim.com)) теперь сказано: «Если вы не являетесь гражданином США/Канады, то вы можете сейчас (на стадии бета-теста. – Ред.) играть в 2Moons. Будет ли это разрешено после релиза игры, мы пока не решали».

Хочется думать, что ограничения в первую очередь направлены против азиатских геймеров. Как вы помните, 2Moons – это наследница популярной корейской Decaron, и неудивительно, что в Acclaim опасаются наплыва трудолюбивых фармеров с Дальнего Востока, привлеченных серьезными усовершенствованиями игрового мира. Попадет ли под запрет Россия – вопрос открытый, поэтому, чтобы не кусать потом локти, приглашаю всех принять участие в открытом тестировании «взрослой» (от 17 лет и старше) и кровавой 2Moons.

Системные требования этой MMORPG невелики – Pentium 4 1,5 ГГц, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта класса GeForce FX с 128 и более мегабайт «на борту». Клиентская часть 2Moons – это без малого 900 Мбайт загрузки, после инсталляции у пользователей Windows Vista могут возникнуть проблемы с запуском игры. □



1 Zero Online предлагает отдохнуть от фэнтези. Но обилие Mechwarrior'ов в одном месте может быть не менее угнетающим...



2 War sow – один из немногих MMOFPS, созданных в расчете на онлайновых геймеров-профи. Не смотрите на графику, а оценивайте обилие режимов и хитрых движений персонажа.



3 Бесплатную 2Moons отличает хорошая графика и очень утомительное накопление игрового опыта.

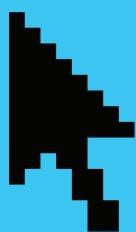


(game)land

представляет:

ENTHUSIAST INTERNET AWARD

► ENTHUSIAST INTERNET AWARD
Конкурс web-проектов
среди энтузиастов



КОНКУРС ОТ МЕДИАКОМПАНИИ GAMELAND

Первый в России конкурс среди энтузиастов, создавших лучшие
web-проекты и интернет community, посвященные своим увлечениям.

Мы собираем не просто людей, чьим увлечением является готовые получать информацию
о своем увлечении, а энтузиастов, создающих собственные медийные проекты,
рассказывающие об их увлечениях.
Участие в конкурсе – не просто возможность рассказать о своем увлечении широкому
кругу людей, но и показать свой талант креатора, дизайнера и web-разработчика.
Одним словом, это конкурс для тех, чье кредо по жизни – делаешь то,
что нравится и нравится то, что делаешь!

ПЕРВАЯ ПРЕМИЯ КОНКУРСА – \$25 000!

Подробную информацию о конкурсе читай на www.eaward.ru



Официальный спонсор категории Gaming мониторы Samsung



Официальный спонсор категории Тренды Opel Corsa.



Panasonic
ideas for life

Официальный спонсор категории Мотор автомобильная электроника Panasonic

БЛОГОСФЕРА

Гипотетика



albukerci

Наступило наконец время консолей нового поколения – PlayStation 3, Xbox 360 и Wii. Рынок еще не поделен между гигантами, и трудно сказать, кто сейчас лидирует, а кто будет на коне в будущем – и того сложнее. Каждая консоль обладает своими достоинствами и недостатками, у каждой есть что-то особенное, присущее только ей одной. У Xbox это довольно неплохая библиотека игр и развитый сервис для игры онлайн, у PlayStation – эксклюзивные тайтлы от именитых разработчиков и собственно сам бренд (Wow! Да это же «Сони»!), у Wii – новации в геймплее и привлекательная цена. О недостатках лишний раз распыляться не будем, дабы не будоражить поклонников, тем более что все проблемы итак очевидны и у всех на виду.

Рынок, как уже сказал, еще не поделен, «война консолей» в самом разгаре. Размышления о том, у кого больше шансов на успех и крики «моя приставка – самая лучшая!» оставим поклонникам, а сами займемся делом поинтереснее. Например, попробуем сконструировать альтернативную игровую реальность.

Представим на мгновение, что современная индустрия видеоигр не ограничивается тремя игровыми системами. Предположим, что появляется еще одна, а может и несколько консолей нового поколения. Как в таком случае изменится привычная для нас игровая индустрия?

Чтобы выпустить на рынок свою приставку нужны немалые ресурсы, прежде всего финансовые и технологические. Не так много компаний готовы пойти на огромные денежные вложения и риск их потерять в случае неуспеха системы. История знает достаточно подобных печальных примеров, стоит лишь вспомнить Panasonic 3DO, Sega Saturn, Dreamcast.

Современные «монстры» индустрии такие ресурсы имеют. А вдобавок к финансовой и технологической базам они обладают дополнительными преимуществами, которые дают им надежду на успех у игроков. У Nintendo это своя преданная аудитория, так называемые «мариобои», всегда готовые купить новую приставку компании. У Sony это известный даже далеким от видеоигр людям бренд, который неизменно ассоциируется с качеством и надежностью; также успеху новой PlayStation в большой степени будет способствовать и популярность предыдущих двух «игровых станций», что тоже весьма немаловажно. Ну и, наконец, у Microsoft, ведущей софтверной компании в мире, имеется поистине бездонный денежный мешок, что позволяет ей снисходительнее глядеть на неудачи своего игрового подразделения и вкладывать все больше средств в раскрутку консоли...

А теперь подумаем: какое из независимых издательств могло бы, пусть и гипотетически, выпустить свою собственную игровую приставку? Первым на ум приходит Electronic Arts – крупнейшее издательство, имеющее подразделения по всему миру. Вообразим, какие игры выходили бы на платформе от этой компании. Во-первых, всевозможные симуляторы: футбол, хоккей, баскетбол и иже с ними. Во-вторых, игры по «лицензии», сделанные по мотивам книг и кино. В третьих, мультиплатформенные игровые сериалы с богатой родословной, например, Need for Speed. Что получается? Хочешь поиграть в игру про Гарри Поттера, погонять виртуальный футбол или новую «ежажду скорости» – покупай консоль от EA. Вот уж чья приставка точно пользовалась бы успехом! В проигравших, скорее всего, в таком случае окажутся PlayStation и Xbox – они лишатся значимых проектов из своей библиотеки. Wii берет игрока все же несколько иными играми. Далее, перенесемся в Азиатско-Тихоокеанский регион. Япония, как известно, родина многих и многих знаменитых видеоигр. Sony, Nintendo, Sega – все это японские мегакорпорации, давно уже завладевшие умами планеты. Думается, здесь найдется немало издательств, потенциально способных на выпуск собственной консоли. Возьмем, к примеру, Square

Enix, образовавшуюся в результате слияния двух наиболее именитых RPG-производителей страны. Что может помешать им выпустить свою приставку и подмять под себя все остальные компании, занимающиеся JRPG, монополизировав таким образом данный жанр? Или вот Capcom, знаменитая своими великолепными экшенами. Своих сил на выпуск консоли у нее, наверно, не хватит, хотя игры компании и играют, простишите за тавтологию, важную роль в «войне консолей» – когда сериал Resident Evil стал эксклюзивом для GameCube, это стало серьезным ударом по PlayStation. Однако почему бы Capcom и Square Enix не объединиться и совместными усилиями не выпустить приставку? Ее лозунгом мог бы стать: «Хочешь лучших RPG и самых крышеносящих экшенов? – Тогда покупай SECS! (Square Enix Capcom System)».

Но это все предположения, раздумья, так сказать. Едва ли какая-нибудь из названных компаний в ближайшее время рискнет заняться приставко-торговлей. Однако, если бы такое все же произошло, жить бы стало куда веселее. Представьте: приставок много, конкуренция между ними всё накаляется, мультиплатформенные проекты исчезают как вид, стоимость разработки игры увеличивается, вместе этим увеличивается и стоимость самой игры и консоли. Игровое сообщество перестало бы делиться на мариобоев, сонибоев и... микрософтовоев? Всем пришлось бы выбирать приставку даже не столь из-за конкретных игр, сколько из-за предпочтительного жанра. Пришлось бы трястись больше и покупать несколько платформ (хотя так и сейчас многие так делают). В общем, тяжелее стало бы нам, простым геймерам, житься на свете.

Так давайте же возрадуемся той олигополии, что царит сейчас на рынке видеоигр, выберем платформу по духу и вольемся в стройные ряды ее почитателей! (Мариобоев, сонибоев, микрософтовоев – нужное подчеркнуть).



togusa_rus

«ВНИМАНИЕ!»

Тексты блоггеров публикуются с сохранением авторской стилистики и орографии. Кроме того, они не являются сотрудниками журнала, и их мнение может не совпадать с официальной позицией редакции.

Во Всемирной паутине, по адресу http://community.livejournal.com/ru_gameland, можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы игровой индустрии и касающиеся производимых ей продуктов. Самые интересные сообщения из этого сообщества мы представляем вашему вниманию.



Запуск PS3

(no userpics) vecetti

Что мы имеем с каждым выпуском новой приставки от Сони? Каждый раз, принципиально новый прибор, поддержанный качественной рекламной компанией. Качественной, но, пожалуй, не очень многословной. Всякий интересующийся, может припомнить компанию Дримкаста. По сравнению с Соневской - обилие слов, превосходных эпитетов, выпадов в сторону конкурента, чуть ли не создание новой моды и образа жизни. ПиАрных новостей столько, что любимая СИ только о Sega и писала. На этом фоне, консервативность пиара Сони, даже приводила в недоумение. Скудность ярких новостей и громогласных анонсов отечественного журналиста приводила к логичному выводу, что приставка грядёт явно мертворожденная, дорогая, с неактуальным DVD-приводом и совершенно никакой линейкой игр. По крайней мере, именно такое мнение утверждалось в душе читающего (в частности, моей). Более того, откровенно затянутый запуск приставки в продажу, только добавлял пессимизма. Вспомните, порождённые тогда мифы о смерти игровой индустрии. Что же получилось в итоге?

Хорошо выдержаный рынок игровых приставок, подогретый туманными, но будоражащими анонсами, буквально взорвался, сметая с полок новенькие PS2. «Первенство» Дримкаста кануло в лету почти мгновенно. Отлично помню тогдашние недоумённые высказывания на страницах СИ. В общем духе: как же так? Впрочем, следуя за общим настроением первоисточников, и Геймленд, на какое-то время, сменил интонации. Полагаю, что и в этот раз, в Сони хотели поступить по уже сработавшему когда-то шаблону. Что же помешало? А помешал один, недостаточно учтённый фактор. Какой? Склонность масового покупателя (в политике это называется электорат) доверять Средствам Массовой Информации.

Могу, со всей доступной мне самокритикой, заявить, я, на месте менеджмента Сони, совершил бы аналогичную ошибку. Полностью забил на все рекламные изыски Microsofta.

Посудите сами, у нас есть объективно самый лучший прибор, у нас есть самое верное (ага) сообщество фанатов, поддержка разработчиков, и почти безупречное прошлое. Что нам опасаться какой-то недоделки?! Я сам прекрасно помню как со спешным выходом Xbox 360 недоумевал, почему MS бросил свою вполне ещё боеспособную приставку, почему стартовая линейка игр вызывает только недоумение, на что в конце концов MS рассчитывает? А рассчитывает, оказывается, на одну простую вещь. На силу публичного слова. А точнее, множество слов, льющихся непрерывным потоком, затопляя всё вокруг. За то время, что минуло между запусками приставок – конкуренток, абсолютно всякий человек, подверженный массовости сознания, абсолютно точно убеждён PS3 это приставка явно мертворожденная, дорогая, с неактуальным Блю-рей приводом и совершенно никакой линейкой игр.

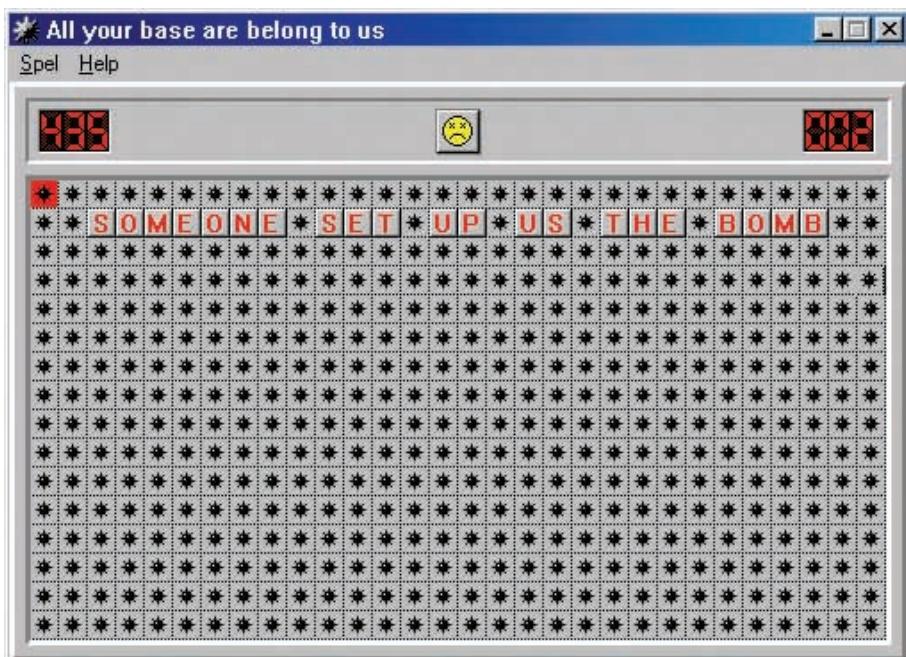


«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Интернет – кладезь мемов. Это естественно – где же еще распространяться и видоизменяться мемам, единицам культурной информации, как не во Всемирной паутине? Чаще всего мемами становятся объекты шуток – как, например, гигантские человекоподобные роботы, обретшие известность за пределами круга любителей меха-аниме после сетевой пресс-конференции В. В. Путина. Подтрунивание над промахами и чрезмерный, доходящий до гротеска, стеб может показаться кому-то некорректным или безвкусным – и именно поэтому мы избрали такой вариант заголовка. Содержимое «уголка» не претендует на какую-либо ценность – но оно может вызвать улыбку, и для этого оно тут и находится.

Первый «видеоигровой» мем, о котором мы расскажем, – один из самых ранних; ему уже седьмой год. Речь идет о фразе «All your base are belong to us», цитате из шутера Zero Wing. Диалоги в игре наличествовали только в начальном и конечном роликах, но переведены на английский они были настолько ужасно, что обрели культовую популярность в Интернете. Ссылки на эти реплики можно встретить в огромном количестве мест – от чит-кодов к Warcraft III до пятидесятиго эпизода «Футуралы». Кроме «All your base», вступительный ролик Zero Wing содержал и другие Engrish-фразы, такие как «Somebody set up us the bomb», «You have no chance to survive make your time» и эпичное «For great justice».

Приставка грядет явно мертворожденная, дорогая, с неактуальным DVD-приводом и совершенно никакой линейкой игр.



Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

И ШВЕЦ, И ЖНЕЦ

Компания Gigabyte известна российским пользователям благодаря выпускаемым видеокартам и, конечно, системным платам. Однако этими решениями линейка продуктов не ограничивается. Под маркой Gigabyte выпускаются блоки питания, корпуса, мобильные телефоны и даже системы охлаждения. Совсем недавно на официальном сайте компании была опубликована информация о двух новых процессорных кулерах – продолжении популярной линейки Gigabyte G-Power. Такие охладители совместимы с разъемами LGA 775 и Socket AM2, то есть поддерживают работу со всеми современными ЦП. Кулер Gigabyte G-Power 2 весит всего 430 грамм и имеет медное основание с никелированным покрытием. Такая система охлаждения оборудована пластичатым алюминиевым радиатором, тепловыми трубками толщиной 6 мм каждая и вентилятором, который выполнен в форм-факторе 90x90x25 мм. Воздушный нагнетатель рассчитан на 30000 часов безотказной работы и характеризуется достаточно низким уровнем шума – 25 дБ. При этом максимальная скорость вращения лопастей вентилятора составляет 2300 оборотов в минуту. О цене говорить пока рано – стоит дождаться появления новинки на прилавках магазинов.



ТЕРРА ИНКОГНИТА

Еще полгода назад корейская компания Samsung объявила о начале массового производства винчестеров SpinPoint F1 – нового поколения магнитных накопителей емкостью 1 Тбайт. Однако в связи с техническими сложностями выпуск был отложен до лучших времен. Наконец все сложности были устранены, и Samsung приступает к массовым поставкам. Диски с объемом памяти 1 Тбайт получили инженерное наименование HD103UJ и выполнены в форм-факторе 3,5 дюйма. Для хранения информации используются всего три пластины, так что столь высокая плотность обусловлена скорее уникальным способом записи. Производитель сообщает, что жесткие диски Samsung SpinPoint F1 могут быть использованы с успехом как корпоративными клиентами, так и обычными пользователями. Стоит отметить низкое энергопотребление новых винчестеров, которого удалось достичь благодаря инновационным разработкам компании-изготовителя. В режиме простоя этот параметр составляет всего 6.7 Вт, а в режиме обмена данными – 7.2 Вт. Уровень шума также весьма низок. Этот параметр составляет всего 2.7 дБ в режиме простоя. Рекомендованная цена Samsung SpinPoint F1 составляет \$399.



МУЖСКОЙ РАЗМЕР

Монитор не просто с большой диагональю, а с огромной – мечта любого геймера. Компания Philips дает возможность получить истинное удовольствие от игры. В ноябре прошлого года были анонсированы самые большие ЖК-телевизоры в продуктовой линейке Philips – Philips 52PFL7762 и Philips 52PFL9632. Диагональ каждого дисплея составляет 52 дюйма. Телевизоры поддерживают технологию Full HD и оснащены системой обработки изображения Perfect Pixel HD Engine, вычислительная мощность которой в 10 раз выше, чем у более ранней разработки Pixel Plus 3 HD. Кроме того, телевизоры обладают целым набором функций для максимально точной и глубокой проработки цветов и отображения движения в кадре: 100Hz ClearLCD, Digital Natural Motion, Dynamic Contrast Enhancement, 3D Combfilter, Active Control + Light sensor, Jagged Line Suppression, Progressive Scan и Widescreen Plus. Все эти технологии позволяют достичь потрясающего качества, как при просмотре видео, так и в высокодинамичном игровом режиме. Звуковая система Virtual Dolby Digital создает настоящее объемное звучание, а опция цифрового усиления басов и графический эквалайзер позволяют настроить аудиопоток согласно нуждам пользователя. Вышеупомянутые модели ЖК-телевизоров доступны в продаже по рекомендованной розничной цене \$4960 и \$5920.

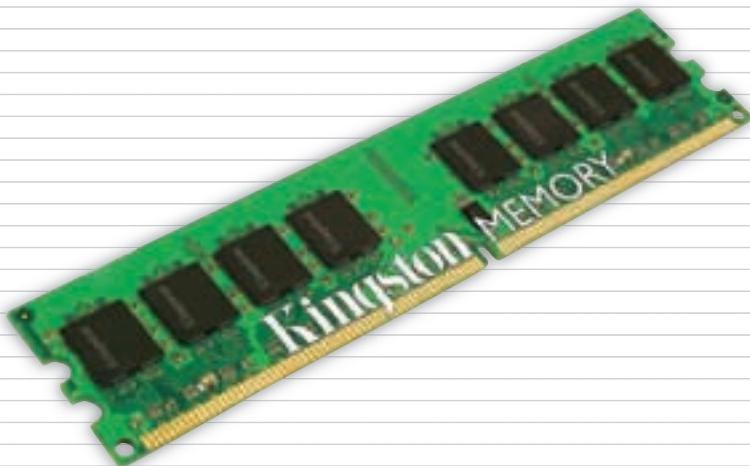


ДОМАШНИЙ НИКЕЛЬОДЕОН

Радовать себя и своих близких играми и видео на большом экране можно и не тратя головой семейный бюджет. Компания Epson объявила о выпуске нового HD Ready проектора, предназначенного для использования в домашних кинотеатрах и игровых станциях и способного создать по-настоящему качественное, четкое и насыщенное изображение. Проектор Epson EMP-TW680 качественно воспроизводит HD-сигнал, благодаря высокой степени контрастности 10000:1 и яркости 1600 Лм. Проектор можно установить даже со значительным смещением от центра экрана и даже в небольшой комнате – изображение диагональю 80 дюймов может быть создано с расстояния всего 1,8 м. Высокий уровень контрастности – результат работы технологии Epson Dynamic Iris, контролирующей интенсивность света лампы. Такая технология позволяет создавать в темных кадрах интенсивный черный цвет и больше градаций серого, а в светлых сценах получать максимально четкую и яркую картинку. Стоимость проектора Epson EMP-TW680 – около \$1700.

ПРОДАЖНЫЙ МЕГАГЕРЦ

Любители компьютерных игр при большом желании могут попасть на профессиональную арену и даже зарабатывать фрагами себе на жизнь. А вот оверклокерам всегда было сложнее получить финансовую помощь за результаты, достигнутые при разгоне систем, процессоров и видеокарт. Ответственность за материальное обеспечение наиболее одаренных энтузиастов берет на себя компания Foxconn, объявив о начале работы по программе стипендий Quantum Force. Таким образом, планируется поощрять подающих надежды оверклокеров деньгами или оборудованием. Сискатели могут оставить свое резюме уже сейчас на сайте <http://www.quantum-force.net>. У участников программы будет возможность не только обеспечить себя материально, но и производить тестирование будущих продуктов серии Quantum Force, а также вносить корректизы в планы разработчиков. Действительно ли Foxconn собирается облагодетельствовать какое-то количество энтузиастов со всего мира, или просто пытается завоевать расположение покупателей, сказать пока сложно.

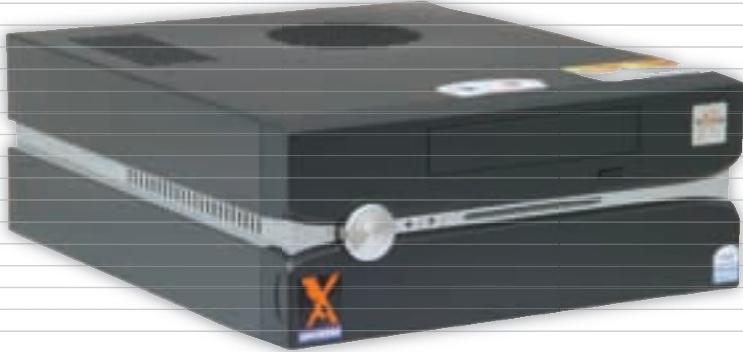


ДУМАЙ ЗА ЧЕТВЕРЫХ

Пока компания AMD трудилась над новым поколением процессоров Phenom, другие фирмы работали над продукцией, совместимой с инновационной платформой. Для достижения максимального эффекта сотрудники Kingston работали в тесном сотрудничестве с AMD над платформой Spider, в состав которой входит новый процессор Phenom, графический адаптер ATI Radeon HD 3800 и набор микросхем AMD 7-Series. От подсистемы памяти многое зависит, особенно если речь идет о четырехъядерной платформе. Результатом разработок стала новая серия модулей ОЗУ под названием Value RAM и с тактовой частотой 1066 МГц. Модули памяти играют ключевую роль в оптимизации производительности новой платформы Spider. Пропускной способности модулей памяти Kingston DDR2 достаточно для того, чтобы получить максимальную отдачу от четырех ядер процессоров Phenom и платформы в целом. Самый дешевый набор стоит всего \$89 – это планка объемом 512 Мбайт. Самый дорогой комплект состоит из двух модулей объемом 1 Гбайт каждый. Стоит он \$340.

ЦЕНТР ВСЕЛЕННОЙ

Среди пользователей больше всего востребованы компьютерные системы, предназначенные или для игр, или для офисного применения. Приобретать многофункциональный медиацентр слишком накладно. Подобного рода решения находятся в ценовом диапазоне от \$1500 и более. Сотрудники компании «Ф-Центр» решили предложить рынку принципиально новый продукт, сочетающий высокую оснащенность и готовность к работе с широким спектром приложений, с элегантным дизайном и революционно низкой для данного класса ценой. Медиацентр Flextron Universe предлагает пользователю все возможности, предусмотренные операционной системой Microsoft Windows Vista Home Premium – интерфейс Aero, просмотр и запись CD/DVD и TV-программ с функцией Time Shift, прослушивание музыки и радиопередач, хранение домашних фото- и видеоархивов, доступ к сети Интернет. Всеми функциями можно управлять с пульта ДУ, входящего в комплект поставки. Благодаря использованию графического ускорителя на базе Radeon 2600XT, медиацентр Flextron Universe обеспечивает комфортную скорость современных игр на наиболее распространенных ЖК/плазменных телевизорах HD-Ready с разрешением 1366x768, что позволяет насладиться всеми оттенками любимой игры на широком экране со звуком 7.1. Стоимость такого компьютера – \$790.



АЛЬФА-ДОГ

В связи с выходом столь интересного предложения от NVIDIA, как NVIDIA GeForce 8800 GT, сторонние производители стали наперебой предлагать собственные решения. Новая GeForce 8800 GT от XFX имеет улучшенную систему охлаждения, позволяющую увеличить частоту ядра до 625 МГц и снизить его температуру на 8 градусов в 3D-приложениях. Высокая скорость вентилятора и мощный поток воздуха гарантируют, что такой графический адаптер будет эффективно защищен от перегрева, занимая при этом всего один слот. Интерфейс Dual Dual-Link DVI позволяет 8800 GT работать с самыми большими ЖК-панелями с разрешением до 2560x1600. Естественно, пользователь может подключить два монитора одновременно. Видеокарта XFX GeForce 8800 GT Alpha Dog быстрее, холоднее и гораздо выносливее по сравнению со многими аналогами. Она отлично справляется с новейшими компьютерными играми и оснащена 256 или 512 Мбайт графической памяти GDDR3. В продаже можно найти специализированные версии с заводским разгоном XXX и XT.

ХОРОШО БЫТЬ ГОЛУБЫМ?

ТЕХНОЛОГИИ BLU-RAY И HD DVD

ФОРМАТ BLU-RAY УЖЕ ДАВНО ПЕРЕСТАЛ БЫТЬ ИННОВАЦИОННОЙ РАЗРАБОТКОЙ, ДОСТУПНОЙ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЛИШЬ ЕДИНИЦАМ, И ПОСТЕПЕННО ПЕРЕХОДИТ В РАЗРЯД ПРИВЫЧНЫХ БЫТОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ. ПРИВОДЫ С ПОДДЕРЖКОЙ СТАНДАРТА BLU-RAY СТОЯТ НЕ ТАК УЖ И ДОРОГО, А САМИ ДИСКИ, БЛАГОДАРЯ ВЫСОКОЙ ЕМКОСТИ, ПОЗВОЛЯЮТ ХРАНИТЬ СОЛИДНЫЕ ОБЪЕМЫ ИНФОРМАЦИИ. ПОЛЬЗУ ВЫШЕУПОМЯНУТОГО ФОРМАТА УЖЕ СМОГЛИ ПО ДОСТОИНСТВУ ОЦЕНİТЬ ЛЮБИТЕЛИ ВІДЕО В ВЫСОКОМ РАЗРЕШЕНИИ И ОБЛАДАТЕЛИ ТЕРАБАЙТ ВАЖНЫХ ДАННЫХ – МУЗЫКИ, ФИЛЬМОВ, ДИСТРИБУТИВОВ ИГР, СЕРИАЛОВ.



Автор:
Евгений Попов
porov.e@gameland.ru



1 Стандарты Blu-Ray и HD DVD

DVD используют в своих логотипах завуалированные изображения дисков. Логотип формата DVD также был снабжен таким диском, а вот обыкновенный CD, с которого все начиналось, такой чести не удостоился.

2 Компания Sony, так же как и другие участники ассоциации Blu-Ray, с самого начала появления стандарта стала выпускать диски BD. Сегодня можно приобрести даже двухслойные варианты общей емкостью 50 Мбайт.

3 На контрольной подложке привода с поддержкой Blu-Ray установлено две линзы. За работу с новым форматом отвечает та, что расположена снизу. Вторая считывает информацию с CD и DVD, не меняя при необходимости длину волн.

С чего все начиналось

Стандарт Blu-Ray (от англ. Blue Ray – голубой луч) был разработан группой компаний во главе с неизвестной Sony. Вместе они основали консорциум под названием BDA (Blu-Ray Association). Но утверждение нового стандарта создало некоторые проблемы, связанные с конкуренцией на рынке оптических носителей. Одновременно на рынке стали продвигаться два формата. Вторым оказался HD DVD. Если в обединении фирм, поддерживающих именно Blu-Ray, вошли Dell, HP, Hitachi, LG, Mitsubishi, Panasonic, Pioneer, Philips, Samsung, Sharp, Sony и TDK, то встать на сторону HD DVD решили NEC, Toshiba и Sanyo. Интересно, что кинематографические компании, имеющие вполне определенный интерес в данной сфере, не стали делиться на два фронта. Естественно, чтобы не терять потребителей. Среди таких контор можно отметить Paramount Pictures, Universal Pictures, Warner Bros и New Line Cinema. Несмотря на это, в разработке и привождении Blu-Ray участвовали такие компании, как 20th Century Fox и Walt Disney. Понятно, что они будут отдавать предпочтение «голубому лучу».

Межу двух огней

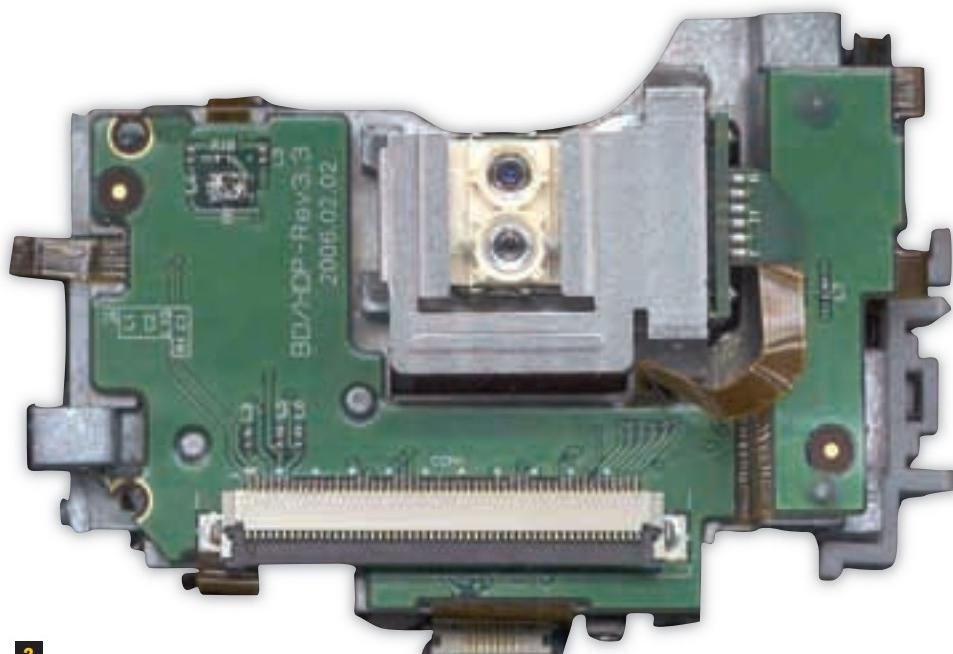
Стандарт Blu-Ray был разработан практически с нуля, в то время как технология HD DVD была прямым продолжением проверенного временем DVD. В первую очередь

стоит говорить о расстоянии между дорожками и длиной волны. У HD DVD и Blu-Ray они различны, хоть и ненамного. Данные в BD-носителях расположены плотнее. У BD расстояние между дорожками составляет 0.4 мкм, а у HD DVD этот параметр равен 0.52 мкм. У обыкновенного DVD, для сравнения, расстояние между дорожками данных составляет и вовсе 0.74 мкм. Систему защиты данных ассоциация BDA ввела собственную. Она называется BD+ и опирается на гибридные ключи шифрования, которые возможно обновлять. Тот же DVD использует CSS и только во одном варианте. Таким образом, все Blu-Ray носители получают собственный код, что, несомненно, важно для киностудий, звукозаписывающих компаний и игровых издательств. Что касается дисков HD-DVD, то они были получены модификацией обыкновенных DVD. Совместная разработка NEC и Toshiba получила название AOD (Advanced Optical Disc), и только спустя некоторое время была переименована именно в HD DVD. При тех же параметрах, что и у DVD, был использован голубой луч с короткой волной, посему и плотность записи увеличилась. Если с DVD на HD DVD можно будет относительно легко обновить оборудование, то при изготовлении Blu-Ray менять его придется полностью. Блок AACC HD-DVD стал заменой ECC DVD. В результате записывающее устройство получает набор 128-битных кодов, которые используются при записи дисков. На-

бор может быть как индивидуальный, так и общий – все зависит от предназначения привода. Степень защиты покрытия – также несколько различна. В 2004 году было представлено новое полимерное покрытие, которое позволяет BD-носителям противостоять самым разнообразным механическим воздействиям. Компания TDK, которая разработала этот метод, назвала новую опцию защиты Durabis и обещает работоспособность, даже если диск будет специально поврежден острым металлическим предметом. Конечно, проверять данное заявление не рекомендуется. Есть вероятность потерять данные и испортить сам носитель. А вот HD DVD диски не оснащены подобной системой, поскольку их покрытие мало чем отличается от обычного DVD-аналога. В формате содержимого и данных, которые записываются на HD DVD и Blu-Ray, разница фактически нет. Различия в результате касаются только технической стороны.

О Blu-Ray детально

Прежде чем говорить о преимуществах и недостатках Blu-Ray и HD DVD, следует понять, как работает та или иная технология. Оба носителя основываются на технологиях, которые были получены при создании первых CD-ROM. Для работы с дисками CD был необходим лазер с длиной волны 780 нм. В результате емкость носителя ограничивалась объемом 700 Мбайт. При появлении DVD стал исполь- зоваться лазер с более короткой длиной волны 650 нм или 635 нм. Таким образом, емкость дисков была увеличена до 4.38 Гбайт. Объем дисков в дальнейшем стал увеличиваться вне зависимости от лазера. Инженеры предложили сначала двухслойные, потому двухсторонние, а затем и двухсторонние двухслойные носители. Появление двухслойных дисков стало возможным благодаря внедрению полупрозрачного слоя, который для лазера с одной линией волны прозрачен, а для другого выступает в роли отражателя. Стоит отметить, что размер носителей не изменился со времен появления первых CD. В результате производители оптических приводов начали выпуск гибридных устройств. То есть за счет изменения длины волны лазера или использования дополнительной линзы можно считывать информацию с различных дисков в зависимости от стандарта. Например, типичный Blu-Ray привод пользуется дополнительным оптическим датчиком для считывания BR-носителей, а другие форматы воспроизводятся посредством второй линзы. Уменьшение длины волны позволило сузить дорожку до 0.32 микрон. Мало того, переход на голубой лазер позволяет добиться более качественного и корректного выполнения операций, связанных с чтением и записью. Помогло этому и уменьшение защитного слоя на поверхности оптического носителя в шесть раз (до 0.1 мм). Однако теперь диски стали расположены слишком близко



Тестовый стенд

Процессор: Intel Core 2 Duo E6700
Память: 2x Гбайт Corsair PC6400 DDR2 RAM
Системная плата: MSI 975X Platinum (Socket LGA 775, PCI Express)
Винчестер: 400 Гбайт Western Digital Caviar SE16
Видеокарта: ATI Radeon X1900XT, 512 Мбайт GDDR3
Блок питания: 450 Вт, Flostron
Операционная система: Windows Vista Home Premium (64-bit Edition)

к защитной поверхности, а само покрытие было чувствительно к царапинам и прочим механическим воздействиям. В результате первые диски были заключены в пластиковые картиджи. Отсюда и появились первые сомнения по поводу дальнейшего существования Blu-Ray.

Что дальше?

Компании пытаются объединить свои усилия при унификации форматов. Всем понятно, что существование одновременно двух стандартов осложняет жизнь и пользователям, и производителям, не сильно способствуя при этом техническому прогрессу. На данный момент есть несколько выходов из сложившейся ситуации. Можно ввести новый стандарт, способный считываться на всех приводах. Однако интересно, что в интервью сетевому ресурсу High-Def Digest представитель компании Warner Home Entertainment заявил, что анонсированные в недалеком прошлом гибридные носители Total HD, способные считываться на приводах Blu-Ray и HD DVD, не смогут в ближайшее время выйти на рынок. Планировалось, что новые двухформатные дисководы появятся в начале этого года. Однако ребят Total HD придется отложить по причине конфронтации с компанией Paramount, которая решила обеспечивать эксклюзивную поддержку только HD DVD. Следует отметить, что ранее Paramount выпускала свою продукцию, используя оба формата.

Проигрыватель BD-носителей ASUS BC-1205PT

В дополнение к изложенному ранее материалу мы произвели тест типичного BD-проигрывателя от компании ASUS. Стоит отметить, что этот привод совсем недавно появился на российском рынке, так что его тестирование в формате текущего материала будет не лишним. Рассматриваемое устройство представлено в виде встраиваемого модуля с интерфейсом SATA. Таким образом, внешне такой привод ничем не отличается от DVD- или CD-аналогов. При его изготовлении было использовано несколько передовых технологий, DSS II (снижение уровня шума и вибрации при вращении диска), LCT и Smart Laser Driver (увеличение качества записи). Проигрыватель ASUS BC-1205PT может считывать информацию с любых известных форматов, включая Blu-Ray, но не умеет писать на последние. Мы проверили скорость чтения диска с помощью утилиты NERO CD-DVD Speed. Использовалась для тестирования лицензионный диск с фильмом Full Metal Jacket в формате HD. Интересно, что скорость чтения оказалась значительно ниже заявленной. Если производитель обещал 5x, то при тестировании обнаружились 2x и то всего. Загрузка процессора оказалась гораздо ниже, чем при чтении обычного DVD. В то время как Blu-Ray загружал систему на 10%, то DVD уже на начальном этапе выдавал 7%.



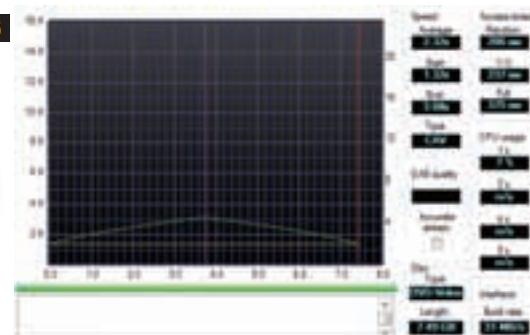
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ASUS BC-1205PT

Скорость чтения:	12x (DVD-ROM), 5x (DVD-RAM), 32x (CD-ROM), 5x BD-ROM
Скорость записи:	DVD+R – 12x, DVD+RW – 6x, DVD+R DL – 4x, DVD-R – 12x, DVD-RW – 6x,
Заявленное время доступа:	DVD-RAM – 5x, CD-R – 32x, CD-RW – 24x
Поддерживаемые форматы дисков:	BD – 250 мс, DVD – 150 мс, CD – 150 мс
Размер буфера:	CD-DA, CD-ROM XA, CD-R, CD-RW, DVD+R DL, DVD+R, DVD-R DL, DVD-R, DVD-RW, DVD-RAM, DVD-Video, BD-RE, BD-R
Интерфейс подключения:	4 Мбайт
Вес:	SATA
	980 г

	Blu-Ray	Blu-Ray	HD-DVD	HD-DVD
Количество слоев	Один	Два	Один	Два
Объем	25 Гбайт	50 Гбайт	15 Гбайт	30 Гбайт
Видеокодеки	MPEG-2, MPEG-4 AVC, VC-1			

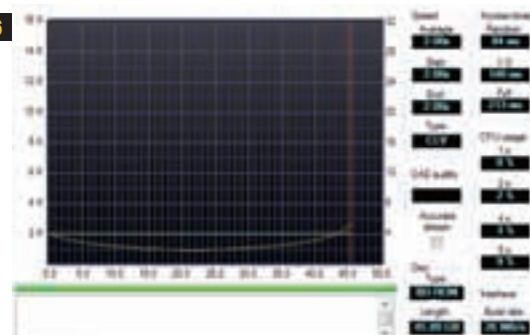
Как можно видеть из таблицы, содержимое дисков фактически идентично, а вот объемы носителей безусловно различны благодаря формату записи.

5



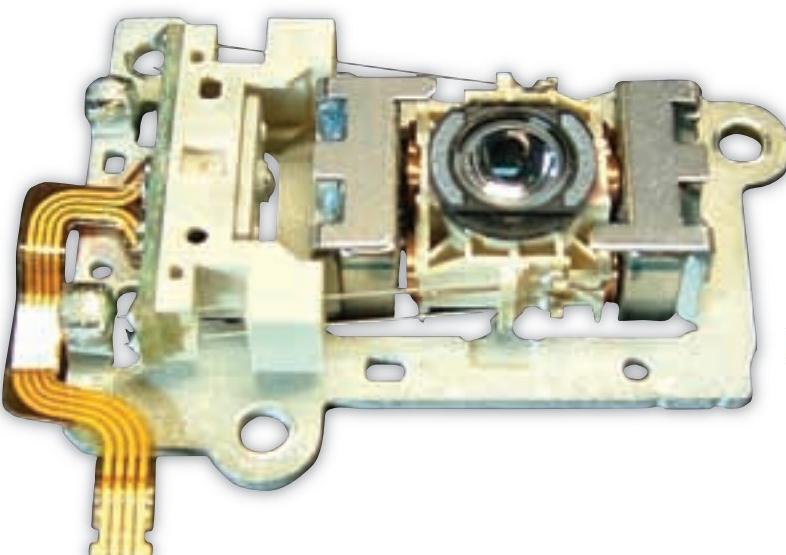
4 Луч, использующийся в приводах BD, имеет длину волн 405 нм. Эта длина волн относится к синему диапазону. Следует отметить, что дополнительная линза для CD и DVD работает в красном диапазоне, а луч имеет длину волн 780 нм.

6



5 Скорость чтения DVD с лицензионным фильмом Fight Club.

6 Скорость чтения BD с лицензионным фильмом Full Metal Jacket.



4

ПАШЕТ ЗА ДВОИХ

БЛОК ПИТАНИЯ TAGAN TURBOJET PLUS TG1300-U6



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

НАСТОЯЩИЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР УЖЕ ДАВНО ПРЕВРАТИЛСЯ В ТОЧКУ ИНТЕНСИВНОГО ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЯ. ПРОСТЕНЬКИХ 300 Вт, КАК В СТАРЫЕ ДОБРЫЕ ВРЕМЕНА, УЖЕ НЕДОСТАТОЧНО. ЗАПИТАТЬ ГЕЙМЕРСКУЮ СИСТЕМУ БЕЗ ПРОБЛЕМ СТАНОВИТСЯ ПОД СИЛУ ТОЛЬКО СВОЕОБРАЗНЫМ МИНИ-АЭС. КАК ЕЩЕ НАЗВАТЬ БЛОКИ ПИТАНИЯ, СПОСОБНЫЕ ОБЕСПЕЧИТЬ МОЩНОСТЬЮ В КИЛОВАТТ И БОЛЕЕ? ЕСТЬ ТАКИЕ И В АССОРТИМЕНТЕ КОМПАНИИ TAGAN.

На страницах нашего журнала все чаще говорится о компьютерных комплектующих, которые актуальны исключительно для энтузиастов. В том числе и о блоках питания. Такие решения, конечно, отличаются высоким качеством, мощностью и надежностью, однако малоинтересны для обычных пользователей, которые не хотят тратить огромные суммы на приобретение хоть и важной, но все-таки второстепенной компоненты системы. Главное, чтобы блок отвечал всем требованиям и стандартам и не подвел в трудную минуту. Но как быть, если только комплект видеокарт кушает столько же, сколько потребляет обычательская система средней руки? Здесь уже без приличного БП не обойтись.

Не так давно производители импульсных источников питания вышли за психологический пребел в 1 кВт. И пусть блоки с такой мощностью не сильно востребованы. Судя по резкой тенденции роста энергопотребления, для игрового ПК скоро и такого запаса будет маловато. Тем не менее, компания Tagan предлагает озабочиться покупкой прямо сейчас и выпустила в серии Turbojet Plus блок питания мощностью 1300 Вт! Интересно, что такая сила уместилась в корпусе стандартных размеров. Изготовители высокопроизводительных блоков предпочитают не рисковать и собирают свои устройства в увеличенном форм-факторе, что в некоторых случаях усложняет установку в уже серьезно загруженный корпус.

Блок питания Tagan Turbojet Plus TG1300-U6 поставляется в красочной упаковке, на которой указаны все достоинства устройства, хотя и малопонятные обычному пользователю. В комплекте, помимо самого БП, можно най-

ти набор дополнительных проводов, предусмотрительно упакованных в отдельную коробку. Кроме основного шнура питания, покупатель получает набор переходников с SATA-разъемов на Molex, разветвитель с Molex на пару FDD-разъемов, а также крепежные винты и семь хомутов-стяжек (пять на липучках и два пластиковых). Для блока питания сопроводительного материала более чем достаточно. Сказать, что компоновка внутренних элементов рассматриваемого источника питания плотная – значит не сказать ничего. Блок построен с использованием двух трансформаторов вместо одного. Такой подход был обусловлен, опять же, соображенными компактности. Более крупный трансформатор просто не поместился бы внутри корпуса. Стоит обратить внимание на систему охлаждения и, прежде всего, на два алюминиевых радиатора. Они выполнены в весьма необычной форме: округлые, с полой серединой и частым ребрением. Сделано это было для того, чтобы система наиболее эффективно прогревалась с помощью пары вентиляторов. Нагнетатели изготовлены в форм-факторе 80-мм и расположены друг напротив друга. Фактически между собой они образуют некоторое подобие турбины. Нельзя сказать, что блок работает прецельно тихо. Охлаждать такую начинку приходится очень активно, так что шум достаточно заметен, хотя на фоне шума от куллеров видеокарт Tagan Turbojet Plus TG1300-U6 будет просто не слышно. Что касается разъемов, то здесь предусмотрено все необходимое, включая отдельно экранированные 8-контактные PCI-E, которые могут быть использованы с топовыми видеокартами. При желании к такому БП можно подключить одновременно четыре сверхмощные платы, благо, для этого предусмотрено все что надо.

Тестовый стенд

Процессор: AMD Athlon 64 3500+

Кулер: AMD BOX

Системная плата: Albatron K8SLI, Socket 939

Память: 2 x 512 Мбайт, Corsair Value Select DDR-400

Видеокарта: ASUS EAX1900XTX

Винчестер: 80 Гбайт, Seagate Barracuda, 7200 rpm

Нагрузочный LPT-блок: Formoza PowerCheck

ХАРАКТЕРИСТИКИ

<u>Мощность:</u>	1300 Вт
<u>Разъемов Molex:</u>	7
<u>Разъемов SATA:</u>	12
<u>Разъемов FDD:</u>	2
<u>Разъемов PCI-E:</u>	2x 8-контактных, 2x 6-контактных
<u>Схема коррекции:</u>	Active PFC
<u>Размеры:</u>	175x150x85 мм

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

<u>КПД, 100 Вт:</u>	84%
<u>КПД, 200 Вт:</u>	85%
<u>КПД, 300 Вт:</u>	86%
<u>КПД, 400 Вт:</u>	85%
<u>КПД, 500 Вт:</u>	86%
<u>КПД, 600 Вт:</u>	85%
<u>КПД, 700 Вт:</u>	84%
<u>КПД, 800 Вт:</u>	83%
<u>КПД, 900 Вт:</u>	83%
<u>КПД, 1000 Вт:</u>	82%
<u>КПД, 1100 Вт:</u>	81%
<u>КПД, 1200 Вт:</u>	81%
<u>КПД, Пиковая мощность:</u>	80%

ВЕРДИКТ

Мы тестировали Tagan Turbojet Plus TG1300-U6 традиционно с помощью нагрузочной LPT-установки, которая могла подавать заданную мощность на источник питания. Результатом измерений становился параметр КПД, характеризующий эффективность работы блока. Особенно хорошо рассматриваемый БП показал себя в интервале от 500 до 600 Вт. В целом, полученные данные характеризуют источник только с хорошей стороны. Можно лишь посоветовать на большое количество лишних шлейфов, которые останутся в корпусе и будут мешать свободному току воздуха. Ведь блок не модульный, а значит, кабели не отсоединяются. В целом же следует похвалить инженеров Tagan за весьма удачный продукт в лице Tagan Turbojet Plus TG1300-U6.



ТАЖЕЛЫЙ МЕТАЛЛ

КОМПЛЕКТЫ ОХЛАЖДЕНИЯ ZALMAN VF1000 LED И ZM-RHS88

ШТАТНЫЕ ОХЛАДИТЕЛИ СОВРЕМЕННЫХ ГРАФИЧЕСКИХ ПЛАТ В БОЛЬШИНСТВЕ СВОЕМ НЕ ПОЗВОЛЯЮТ ОБЕЗОПАСИТЬ GPU И ПАМЯТЬ ОТ ПЕРЕГРЕВА – ОСОБЕННО ЕСЛИ РЕЧЬ ИДЕТ ДАЖЕ О НЕБОЛЬШОМ РАЗГОНЕ. В СВЯЗИ С ВЫХОДОМ NVIDIA GEFORCE 8800 GT КУЛЕРЫ ОТ СТОРОННИХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ СТАНОВЯтся НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧИП G92 ОТЛИЧНО ПОДДАЕТСЯ РАЗГОНУ, Но МАЛОЭФФЕКТИВНЫЙ ОДНОСЛОТОВЫЙ ОХЛАДИТЕЛЬ НЕ ДАЕТ ВОЗМОЖНОСТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ ВЫЖАТЬ ИЗ НЕГО МАКСИМУМ.

Компания Zalman анонсировала не так давно комплект системы охлаждения, предназначенный для установки на видеокарты восьмой серии от NVIDIA. Интересно, что набор состоит из двух частей: алюминиевой подложки и медного радиатора. Начнем изучение с основного элемента, а именно Zalman VF1000 LED. Фактически это полностью самостоятельное устройство, призванное охлаждать непосредственно сам графический процессор. В комплекте предусмотрено восемь небольших алюминиевых радиаторов, которые крепятся к чипам памяти с помощью термоクлея. Фиксация радиаторной части производится посредством четырех прижимных винтов. Однако рассмотрим для начала конструкцию охлаждающего элемента для графического чипа. Полностью медный радиатор с частым ребрением пронзен с двух сторон насквозь четырьмя тепловыми трубками. В нижней части установлена подложка, где все трубы скрываются, обеспечивая максимально эффективный отвод тепла. С другой стороны монтирован прозрачный вентилятор в форм-факторе 80-мм. Нагнетатель снабжен логотипом производителя и синей лигнодной подсветкой. В темноте охладитель выглядит более чем эффективно, благодаря отраженному свету от блестящих ребер радиатора. Интересно также, что нагнетатель можно подключить к трехконтактному разъему на материнской плате. Скорость вращения вентилятора можно регулировать с помощью

изменения специальных настроек в BIOS. Тем не менее производитель охладителя Zalman VF1000 LED предусматривает в наборе свой фирменный внешний регулятор. Таким образом, пользователь может в режиме реального времени, не прибегая к перезагрузке, увеличить обороты или, наоборот, сократить. Медное основание отполировано просто до блеска – этим всегда могли похвастаться кулеры от Zalman. Естественно, в наборе предусмотрены тюбик с фирмой термопастой на основе оксида цинка. Установка может быть осуществлена практически на любые графические системы, за исключением Radeon 9600/9550, а также платы NVIDIA пятой серии, GeForce 7800 GS и AGP-версии GeForce 6600. Что касается алюминиевой подложки под названием Zalman ZM-RHS88, то она может быть установлена исключительно на платы восьмой серии линейки адаптеров от NVIDIA, в связи со специфической конструкцией. Предназначена она для того, чтобы заменить крошечные радиаторы из комплекта Zalman VF1000 LED и обеспечить более эффективное охлаждение графической памяти. В наборе предусмотрено некоторое количество крепежных винтов, шайбочки для того, чтобы не повредить текстолит платы в процессе установки, а также термопаста и наклейка с логотипом производителя. Установка всей композиции требует аккуратности, но сделано все очень качественно и при определенном навыке монтаж займет всего 5 минут.

Тестовый стен

Процессор: 2.4 ГГц, Intel Core 2 Duo E6600
Кулер: Intel BOX
Видеокарта: ASUS EN8800GTS
Память: 2 x 1024 Мбайт, Kingston HyperX DDR2-800
Материнская плата: MSI 975X Platinum
Винчестер: 80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 об/мин, IDE
Блок питания: 450 Вт, Flosson

ХАРАКТЕРИСТИКИ Zalman VF1000 LED

Материал:	медь
Размеры:	80x160x30 мм
Вес:	380 г
Скорость вращения:	1400 – 2500 об/мин
Уровень шума:	18 – 28 дБ
Цвет подсветки:	синий
Комплектация:	Регулятор скорости вентилятора FAN MATE 2, радиаторы для памяти, крепежные винты
Стоимость:	\$39

ХАРАКТЕРИСТИКИ Zalman ZM-RHS88

Материал	алюминий
Размеры	190x98x11 мм
Вес	380 г
Совместимость	NVIDIA GeForce 8
Стоимость	\$28



ВЕРДИКТ

После тестирования Zalman VF1000 LED с установленной пластиной Zalman ZM-RHS88 можно подвести некоторые итоги. Система превосходно справляется с охлаждением GeForce 8800 GTS, при этом демонстрируя низкий уровень шума. Отличный дизайн, простота установки, подсветка и широкий диапазон совместимости – все это неоспоримые плюсы рассмотренных систем.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	Штатный охладитель	Zalman VF1000 LED
Номинальные частоты 8800 GTS (513/1600 МГц)	85°C	77°C
Повышенные частоты 8800 GTS (620/1950 МГц)	99°C	87°C



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

КРИЗИС ЖАНРА

НА КАКОМ ЖЕЛЕЗЕ ЛУЧШЕ ИГРАТЬ В CRYYSIS

С выходом первых адаптеров восьмой серии от NVIDIA была открыта эра DirectX 10 – эпоха новых возможностей и качества. Это касается и программного обеспечения, и аппаратной поддержки. Сейчас мы можем наблюдать внедрение уже не нового API в бюджетный и средний сегменты игровой графики. Игру Crysis также можно отнести, без сомнения, к проектам нового поколения. Степень детализации, насыщенность эффектов и уровень проработки, достигнутые разработчиками, просто поражают. Но вместе с качеством сильно возросли требования, как к графической подсистеме, так и к компьютеру в целом.

Мы не уставали восхвалять красотами тропических островов в FarCry. Однако с выходом Crysis выяснилось, что до реализма было еще далеко. Компания Crytek, разработчик FarCry, использовала опыт графической реализации экваториальных прелестей при создании новой игры. Сотрудники именно этой фирмы стали создателями Crysis и самого движка CryEngine2. Фанаты интерактивных развлечений, так долго ожидавшие релиза, были откровенно расстроены требованиями к системе. Получившийся у Crytek продукт оказался слишком требовательным, но не все оказалось так плохо. Гибкий графический движок позволяет насладиться Crysis достаточно широкой аудиторией. Далее мы расскажем не только об особенностях настройки видеоподсистемы для наиболее комфортного времяпрепровождения, но и проведем некоторые сравнительные тесты, которые позволят читателям оценить требования и возможности игры.

ОСОБЕННОСТИ ДВИЖКА CRYYSIS

Графический движок CryEngine 2 – это модифицированный CryEngine, который использовался в FarCry. Об этой разработке можно говорить долго и увлеченно, но мы остановимся только на основных особенностях. В первую очередь, CryEngine 2 использует высокую степень детализации (около одного миллиона полигонов на кадр), динамические тени категории Soft Shadows, HDR-рендеринг, постобработку изображений, а также более реалистичные физические эффекты. Окружение полностью интерактивно, и все объекты практически полностью разрушаемы, включая деревья и прочую растительность. Присутствует и поддержка многопоточности, а именно многоядерных процессоров (до четырех ядер включительно). Технология 3D Ocean позволяет получить наиболее эффектное отображение водной глади, глубинного и поверхностного отражения. День и ночь плавно меняют друг друга – этим сегодня никого не удивишь. Само собой, присутствует поддержка шейдеров четвертого уровня. Облакам было уделено особое внимание – они более естественны. Более детально стоит остановиться на эффекте Parallax Occlusion Mapping. Благодаря такому подходу игрок может насладиться более детальной прорисовкой трехмерных поверхностей и предметов – камней, кирпичной кладки, грунтовых покрытий. Следует обратить внимание на скриншот из игры в формате Very High, который приведен в данном обзоре. Особенно хорошо применение этой функции видно на поверхности земли и камнях. Однако такое внимание к деталям сильно загружает графическую подсистему. Постобработка изображений возможна благодаря эффектам Motion Blur и Depth of Field. Первый смягчает картинку во время всего игрового процесса. Например, когда игрок сильно «вращает головой». Второй подразумевает изменение глубины резкости. В дополнение следует отметить, что Crysis – это фактически первая игра, где меняется фактура отражения от поверхностей в момент перемещения персонажа или искажения временных условий, а не только прямое освещение.

НАСТРОЙКИ И ОПЦИИ

Прежде чем говорить о результатах тестирования, стоит уделить внимание игровым опциям. Меню игры Crysis содержит, по традиции, четыре базовых уровня – Low (самый низкий), Medium (средний), High (высокий) и Very High (очень высокий). Система может автоматически выбрать наиболее оптимальный режим. Интересно, что на данный момент с настройками на базе Very High может справиться только NVIDIA GeForce 8800 GTX, ее модифицированная версия NVIDIA GeForce 8800 Ultra и, в некоторых случаях, новоявленный NVIDIA GeForce 8800 GT. Само собой, все более мощные решения, которые появятся в дальнейшем, также приветствуются. Тем не менее полноэкранным слгаживанием на приемлемой частоте кадров при максимальной детализации порадовать вряд ли удастся. Понятно, что многих пользователей не устраивает такое положение вещей, однако ситуация не является экстраординарной. Подобного рода несоответствия между аппаратными возможностями и программным функционалом случаются постоянно. Стоит вспомнить Doom 3, F.E.A.R. или Oblivion. В момент их появления видеокарты не обладали достаточной мощностью, но производители адаптеров в кратчайшие сроки поправили положение. Так что не стоит драматизировать ситуацию, тем более что те, кто желает просто поиграть в Crysis, смогут это сделать даже на компьютере среднего класса.

ОПТИМИЗАЦИЯ НАСТРОЕК

Поскольку далеко не все пользователи могут себе позволить бездумно выкрутить все настройки на максимум, то, чтобы найти компромисс между качеством и скоростью, потребуется внести некоторые изменения в меню. Увеличить заветное количество кадров в секунду без сильного вреда картинке можно, используя режим High вместо Very High. Серьезные различия наблюдаются только в режиме Medium, когда заметно ухудшается качество текстур. Точно так же можно пожертвовать и повышенной детализацией объектов (Object Detail). С отображением теней можно поступить еще проще. В процессе игры разница между базовыми вариантами обработки заметна не слишком сильно, так что можно ограничиться пунктом Medium (в Low тени отсутствуют полностью). Качеством физики уже не стоит пренебрегать. Взрывы, ломающиеся предметы и разлетающиеся осколки несравненно лучше выглядят в High-режиме, чем при более скромных вариантах настройки. Детализацию водных пространств можно довести до уровня Medium. При этом сохраняется прозрачность и естественность отображения, но не получается хорошей прорисовки отражений и прочих мелочей.

Тестовый стен

Процессор: 3.00 ГГц Intel Core 2 Duo E6850

Системная плата: MSI X975 Platinum

Память: 2 x 1024 Гбайт Kingston HyperX DDR2-800

Винчестер: 80 Гбайт Seagate Barracuda 7200 rpm

Блок питания: 500 Вт, Flosson

Операционная система: Windows Vista Ultimate, DirectX 10; Microsoft Windows XP Professional SP2, DirectX 9.0c

1 Если в Medium-режиме воду еще можно было назвать красивой, то при использовании уровня Low пропадают волны, отблески и ухудшаются тени. Предметы на воде не качаются вообще, поскольку волн нет. Поверхность земли приобрела плоскую и абсолютно неинтересную форму.

2 При уровне настройки Medium глобально меняется освещение. Деревья на фоне остаются, но при этом изменяется фактура освещения – элементы на горизонте теперь кажутся ближе. Облака ярко выделяются на общем фоне неба. Тени искажены, а фактура земли потеряла реальность.

3 Разница в обработке деревьев на горизонте между Very High и High не так велика. Но небо уже стало более контрастным, а облака более детализированы. Прозрачность воды остается на должном уровне – присутствует и отражение солнечного света на глади.

4 При максимальном уровне графической детализации игрок может наслаждаться отражениями на поверхностях воды, отблесками солнечного света на глади моря. Плавающие предметы качаются на волнах, а в некоторых случаях появляется рыба.

5 С помощью меню настройки пользователь может установить не только разрешение или конкретный графический профиль, но и с определенной точностью, в соответствии с личными предпочтениями, отрегулировать качество различных эффектов: физики, частиц, воды, теней и даже звука.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

NVIDIA GeForce 8800 GTX

NVIDIA GeForce 8800 GTS

NVIDIA GeForce 8800 GT

NVIDIA GeForce 8600 GT

NVIDIA GeForce 8500 GT

Sapphire Radeon HD 2900 XT

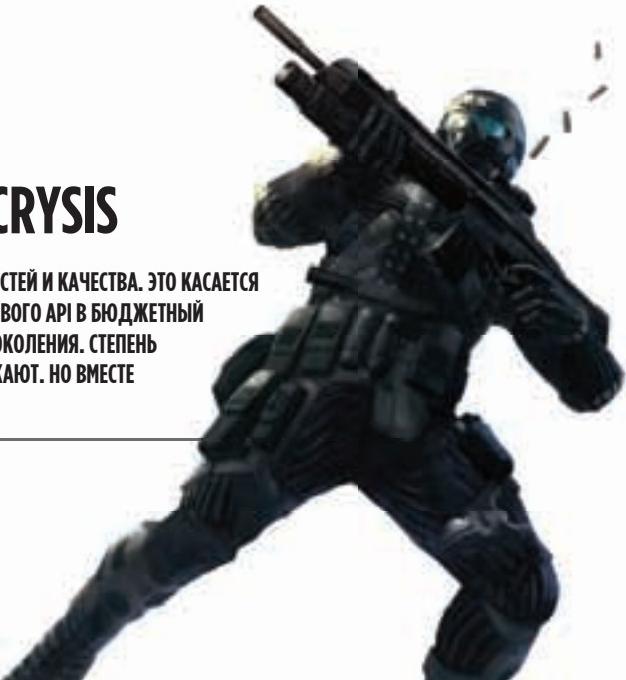
Sapphire Radeon HD 2600 XT

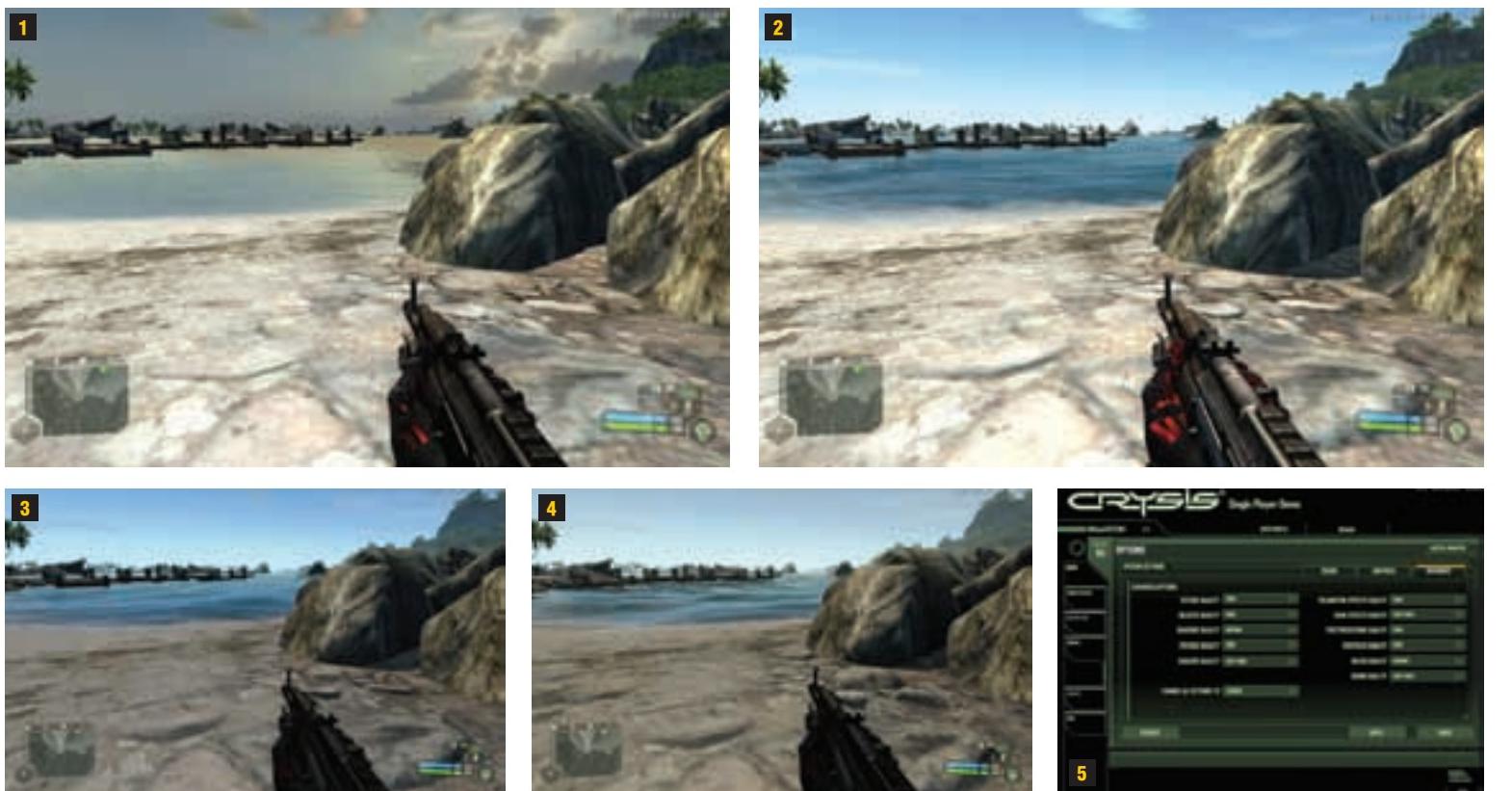
Sapphire Radeon HD 2400 Pro

Sapphire Radeon X1950 XTX

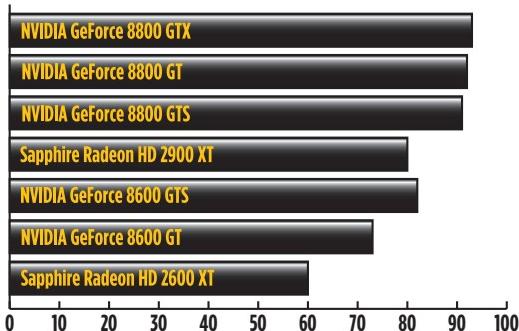
Методика тестирования

В этом тестировании видеокарты играют, скорее, второстепенную роль, поскольку объектом экспериментов стали не адаптеры, а сама игра. Чтобы проверить производительность всех видеокарт из нашего списка, не потребовалось сторонних бенчмарков. В самой игре предусмотрено аж два встроенных теста – процессора и видеокарты. Так что с нашей стороны требовалось только установить необходимые параметры настройки. Внутренний тест видеокарт Crysis представляет собой сцену пролёта над островом. Благодаря сложным отражениям, большому количеству деревьев и большой дистанции обзора, тест способен серьезно нагружать любую видеокарту. Подобного рода бенчмарк используется для проверки графических подсистем в игре Call of Huarez. Нами было произведено три прогона в различных режимах, а именно Low, Medium и High. Уже без учета Very High достаточно явно можно представить себе требования игры. Каждый режим подвергся испытаниям дважды. В первый раз полностью отключался антиалиазинг, а анизотропная фильтрация заменилась на трилинейную. Во втором случае выполнялся тест при параметрах 4xAA и 8xAF. Все эксперименты были проведены в операционной системе Microsoft Windows Vista. Однако было бы странно не разместить результаты для Microsoft Windows XP. Исключительно для сравнения приведены данные, полученные при тестировании плат в режиме High – с фильтрацией и без.

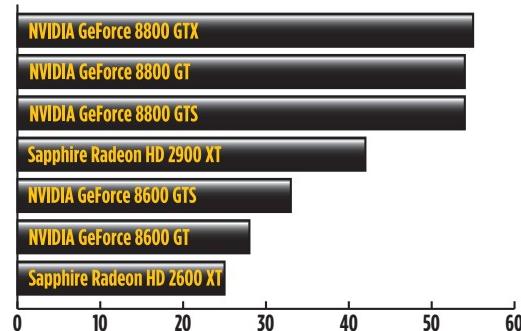




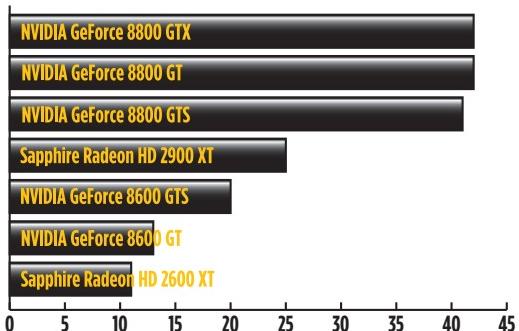
CRYYSIS DEMO TEST FOR WINDOWS VISTA, LOW QUALITY, 1024X768, NO AA, NO AF



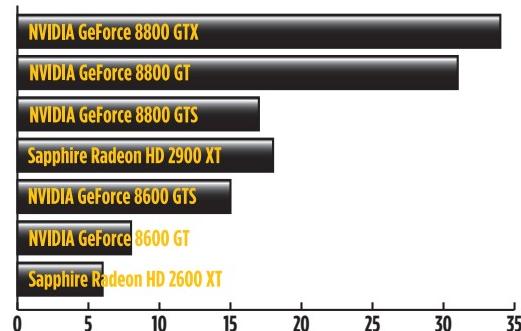
CRYYSIS DEMO TEST FOR WINDOWS VISTA, MEDIUM QUALITY, 1024X768, NO AA, NO AF



CRYYSIS DEMO TEST FOR WINDOWS VISTA, HIGH QUALITY, 1024X768, NO AA, NO AF



CRYYSIS DEMO TEST FOR WINDOWS VISTA, HIGH QUALITY, 1024X768, 4X AA, 8X AF

**Выводы**

Компания Crytek, безусловно, знает, как сделать качественный продукт, и в целом не обманула ожиданий как геймеров, так и производителей железа. В конце концов, полученный в результате Crysis заставит большинство фанатов, тяжело вздохнув, идти в магазин за дорогими комплектующими и, скрепя сердце, делать очередной апгрейд. Однако подведем итоги тестирования. Видеокарты низкого ценового диапазона не потянут даже режим

Low, хотя в этом базисе настроек картинка просто ужасна и не передает даже малой доли прелестей Crysis. Владельцы неплохих по сегодняшним меркам адаптеров (например, Radeon X1950, GeForce 8600, Radeon HD 2600) могут рассчитывать на поддержку качества формата Middle. Но и разрешение выше 1024x768 поднимать не рекомендуется. Обладатели самых мощных адаптеров могут рассчитывать на работу в режиме High. Но, опять же, разрешения выше 1280x1024 с использованием эффектов фильтрации будут даваться тяжело.

Артефакт номера



Growlanser Generations Deluxe

На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штуковина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно высыпал: «Вот это да! Артефакт!». У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу retro@gameland.ru.

Несколько лет назад я очень увлекался играми от американской компании Working Designs. Она специализировалась на локализации в США малоизвестных японских RPG и двухмерных шутеров и среди фанатов этих жанров пользовалась не меньшей известностью, чем Square. Working Designs славилась deluxe-версиями игр, также компании отличали высокие требования к качеству переводов и творческий подход к локализации. Компания Sony в те годы была против выхода в США игр для PlayStation с якобы «устаревшей» графикой. Единственной лазейкой было издание игр в сборниках или, что лучше, в «ретро-сборниках» – дескать, так эти проекты не будут порочить честь приставки. Именно поэтому некоторые RPG от Working Designs были отложены или даже отменены. Изначально Working Designs планировала выпустить игры сериала Growlanser по отдельности, но в итоге подготов-

вила комплект из второй и третьей частей в deluxe-издании. Увы, он же оказался последним ролевым проектом Working Designs, и вскоре после его выхода компания закрылась. Ее основатель Виктор Айрленд создал новую – Gaijinworks – но о ней очень давно ничего не было слышно.

Коробку Growlanser Generations мне подарили коллеги на день рождения. В комплект вошли неплохие часы с символикой игры, кольцо на цепочке, набор карт и диск с саундтреком. Это типичная игра от Working Designs – довольно-таки средненькая японская RPG, превращенная усилиями гениальных локализаторов в очень даже хорошую.

Владелец:
Константин Говорун,
wren@gameland.ru



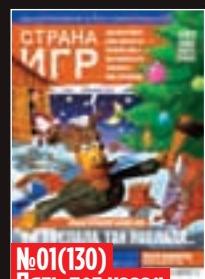
Тема номера:
Rayman Raving Rabbids

Всемирное ушастое зло!
А-А-А-А-А-А-А-А-А-А-
А-А-А-А-А-А-А-А-А-А-А!!!!!!!



Тема номера:
Half-Life 2 против Doom 3

Битва гога! В сражении двух лучших шутеров 2004-го побеждает Half-Life 2.



Тема номера:
Падал прошлогодний снег

Самый новогодний из
русских квестов и самый
русский из новогодних.



Тема номера:
Top 100 All Time

Рейтинг лучших игр.
Первое место досталось Warcraft II, второе – Doom.

Вы и сами можете
ознакомиться с прошлыми
номерами журнала,
их электронные версии
выложены на наш DVD!

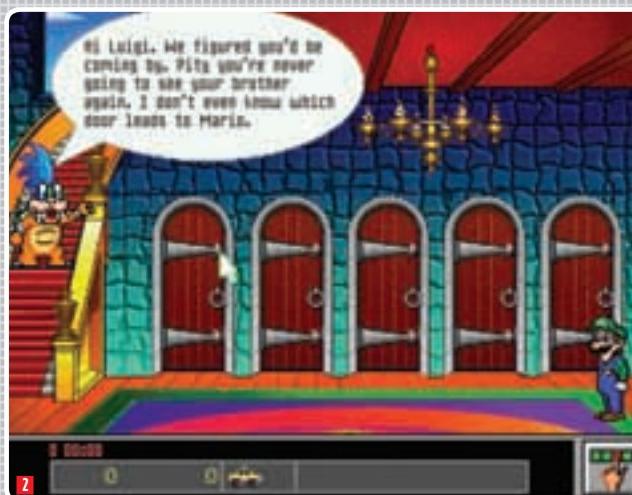
Ретроконкурс 01

ИЦ-ЦА МИ, МАРИО!

Конкурс! Конкурс! Ваша задача: изучить скриншоты на этой странице и вспомнить, из каких игр они взяты. Призы, выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретроконкурс посвящен играм про усатого водопроводчика, а разыгрываем мы пару фигурок самого Марио! Ответы, как всегда, отправляйте на электронный адрес retro@gameland.ru. В письмах обязательно указывайте тему «Ретроконкурс №01», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес. Не знаете все игры? Не беда, угадывайте сколько знаете. В этом случае вы тоже можете получить приз. Удачи!

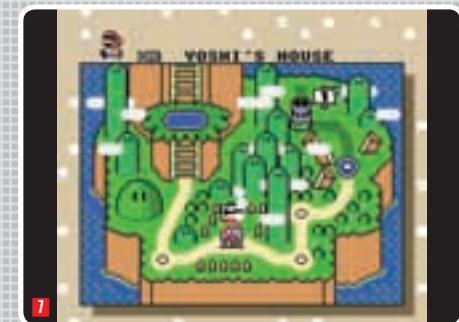
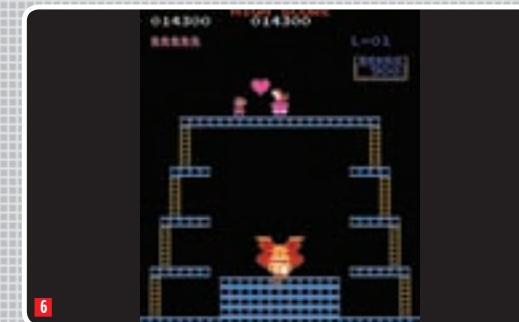


Спешите! В конкурсе примут участие ответы, при сланные до 1 февраля. Торжественное подведение итогов состоится в 06(255) номере «Страны Игр».



Правильные ответы 22-й ретроконкурс, номер 20(245)

- 1 – Zero Wing
- 2 – Homeworld
- 3 – Elite
- 4 – Colony Wars
- 5 – Star Fox 64
- 6 – Space Channel 5
- 7 – Descent: Freespace
- 8 – X: Beyond the Frontier
- 9 – Zero Tolerance



Подведем итоги!

Приз двадцать второго ретроконкурса, фигура прекрасного андроида KOS-MOS из сериала Xenosaga, отправляется в Калугу к знатоку ретро-игр Александру Масло. Поздравляем победителя! Удачи всем участникам текущего конкурса!

Warcraft II: Tides of Darkness

ЖАНР:
STRATEGY REAL-TIME

ПЛАТФОРМА:
PC, MAC, PS ONE, SATURN

РАЗРАБОТЧИК: BLIZZARD ENTERTAINMENT

ИЗДАТЕЛЬ: BLIZZARD ENTERTAINMENT

ГОД ВЫХОДА: 1995



1 Орочья база осталась почти без охраны. А из рабочих вояки неваж-нейшие.

2 Танкеры везут черное золото на родину. Постреи моря, как нетрудно догадаться, нефтяная вышка.

3 Маги посыпают на фермы леяной дожьем, и дома горят. Это для вас глупость, а для других – логика.

Часто, чтобы успеть к сроку, игры выпускают сырьими. Ведь разработка игры – как ремонт: и то, и другое закончить невозможно, можно только прекратить. Вот поэтому игровая индустрия и напоминает McDonald's – быстро, дешево и «как бы» вкусно. Забавно, что Blizzard в одной первоапрельской новости заявила об открытии сети ресторанов быстрого питания BurgerCraft, посетители которого смогли бы отведать гамбургеров с именами героев любимых игр. Вот такая грустная аллегория, только сама Blizzard не выпускает неготовых проектов. Она знаменита тем, что корпит над играми долгие годы, порой переделывает все съезнова, постоянно переносит даты релизов и заявляет: «Разработка игры не закончится, пока она не будет доведена до идеала». Игроки скрипят зубами, но терпеливо ждут и получают, конечно же, идеальную игру. Потому другие разработчики и равняются на Blizzard, а Warcraft (на пару с Command & Conquer) так и вовсе дала огромный импульс жанру RTS.

Удивительно, но первая часть Warcraft была, в сущности, лишь клоном Dune II, которая в лохматом 1994 году покоряла сердца и умы всех игроков. Ребята из Blizzard (тогда еще вовсе не звезды) были настоящими фанатами игр, поэтому влюбились в Dune II и решили: «Свистнутая у соседа идея в два раза гениальнее. Сейчас RTS про орков и людей сделаем, и будет нам счастье, признание геймеров и премия в два оклада». Восемь месяцев – и Warcraft тут как тут, продается аки горячие пирожки. А уж Warcraft II на роль клона никак не тянулся, хоть и делался в немыслимые по сегодняшним меркам (особенно для педантов из Blizzard) десять месяцев.

В первой части орки пробрались через магический портал из своего мира в королевство Азерот. Удивительно, но зеленые гастролеры приехали к людям не за обменом опытом, а чтобы их покромсать. Кровожадные натуры, что с них возьмешь? События второй части происходят через шесть лет после падения Азерота. Оркам все мало и теперь они рвутся на север, в Лордерон. Людям на помощь приходят дварфы, гномы и высшие эльфы. Орки берут в союзники троллей, огров и гоблинов. Начинается Вторая Великая Война Альянса против орочьей Орды.

Большая часть строений и юнитов Альянса и Орды дублируются, изменяются лишь внешний вид и название. Отличия, по большому счету, заключаются лишь в заклинаниях колдуноў. Зато уравновесить обе стороны не в пример легко, хоть сейчас такие штуки и считаются моветоном. А ресурсов целых три: древесина, золото и нефть. Нечего удивляться, Warcraft слегка отдает паропанком, так что танкеры, бороздящие моря и океаны, – обычное дело. Как-никак, почти сто баксов за баррель дают. Да, в Warcraft II появились морские сражения, а еще герои, которые обладают повышенными характеристиками. Кроме того, после двух одиночных кампаний игроки рвались играть по сети или создавать собственные карты – кому что по душе. Словом, ребята из Blizzard всегда чуяли, откуда ветер дует. Потому-то и стреляли в яблочко, потому и выпустили через год дополнение Warcraft II: Beyond the Dark Portal, а потом и третью часть игры. И еще, кажется, какую-то MMORPG. Вроде, World of Warcraft, так?



Caesar III

ЖАНР:
STRATEGY

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК:
IMPRESSIONS GAMES

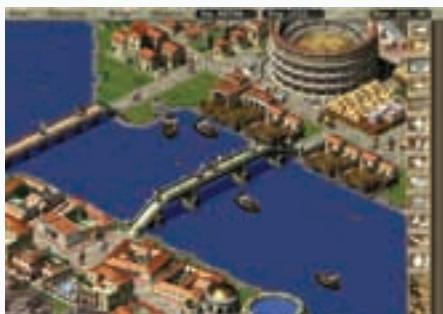
ИЗДАТЕЛЬ: SIERRA

ГОД ВЫХОДА: 1998



■ Автор:
Андрей Шилонов
skaajd@gameland.ru

Так получилось, что первые две части «SimCity древнего Рима» не снискали громкой славы. Мало кто их помнит. Быть может, они и достойны занять свое место в «Петро», но сегодня речь пойдет про третьего «Цезаря». Именно третьей частью авторам удалось попасть, что называется, «не в бровь, а в глаз». Следом тут же потянулись Pharaoh и Zeus, похожие на Caesar III как две капли воды, с поправкой на место действия (Египет и Греция, соответственно). А относительно недавно сериал наконец-то перебрался в «полное 3D» с выходом недурного (хотя и слабенького) Caesar IV. Человек дня сегодняшнего не встретит в Caesar III ничего сверхъестественного. От нас потребуют развивать поселение, постепенно превращая его в город мечты. Проводить дороги, разбивать сады, рыть колодцы, строить фермы и храмы, школы и библиотеки, Колизеи и амфитеатры, больницы и бани, амбары и рынки. Чтобы всем жилось более-менее хорошо, нужно все строить в свое время и на своем месте, поддерживать равновесие между патрициями и простыми смертными да вовремя исполнять приказы Цезаря. В отличие от SimCity, в игре нам предлагаются выполнять конкретные миссии, с жесткими условиями и четко поставленными задачами. Кроме того, привычная градостроительная рутина слабо разбавлена военной стратегией, которая выражается в защите городка от набегов варваров, что потребует от вас возведения стен и создания боеспособной армии. Помните, сим... то есть римлянин хочет жить в безопасности, а не только посещать театры и ходить в баню.



Dungeon Siege

ЖАНР:
ROLE-PLAYING ACTION-RPG

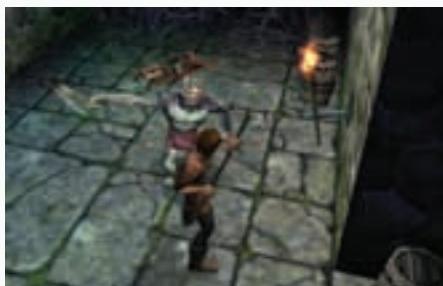
ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК:
GAS POWERED GAMES

ИЗДАТЕЛЬ: MICROSOFT

ГОД ВЫХОДА: 2002

В свое время прохождение Dungeon Siege стало для меня сродни медитации. Ватага бравых героев, с покорно плетущимся позади осликом, бежала строго вперед, к цели, без передышек прорубаясь сквозь бесчисленные орды монстров. Никаких повисших экранов с тоскливой надписью «Loading...», никаких задержек и возвращений на уже пройденные места. Сдача выполненных квестов? О чем вы? Галочку в журнале героиставят сами, обратно нас никто не ждет. Это дорога в один конец. Враги сожгли родную ферму, у нас больше нет дома, нам незачем оглядываться. Каждый пройденный шаг – в прошлом. Каждая отвоеванная пядь земли забывается, как разметка скоростной автострады. Мы летим в будущее, от одного торговца к другому. У каждого города на нашем пути обязательно есть вход. Его выход всегда на противоположном конце. Это марафон. Эпический забег. Декорации стремительно сменяют друг друга. Леса, шахты, пещеры, горы, болота, пустоши, опять леса, опять пещеры... Персонажи меняют снаряжение со скоростью моделей на канале Fashion. Героям могут сражаться сами, наше дело – указать где. И прокачиваются они тоже сами. Много драли в ближнем бою? Будет сильный воин. Только и делал, что стрелял из лука? Будет ловкий лучник. Предпочел спрятаться в кустах и поджарить противника огнем? Это умный боевой маг. Постоянно лечит и воскрешает товарищей? Это умный небоевой маг. Как в анекдоте: «А уж если поклажу взял, быть ему осликом».



Bookshelf



СТИВЕН ФРАЙ «МОАВ – УМЫВАЛЬНАЯ ЧАША МОЯ»

ЖАНР: АВТОБИОГРАФИЯ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ФАНТОМ ПРЕСС»

Стивен Фрай для Британии – то же, что BBC, левостороннее движение и – храни ее Бог! – королева. За что бы он ни брался, получается воплощение британского характера. Немного лукавый и всезнающий Дживс в «Дживсе и Вустере» – не за этого ли героя в исполнении Фрайа мы любим хромостатийно-клюквенную старушку-старушку-Англию с ее джентльменскими клубами и пижонскими манерами их завсегдатаев.

Блестящий и успешный Фрай – хитрец, пишущий книжки о самом себе, которые расходятся миллионными тиражами. Он не гнушается комедийных телешоу и озвучиваниями «Гарри Поттера», громогласно выступает за права гомосексуалистов и будущность коал в австралийских лесах. Он комедиант с грустными глазами, которого знает весь мир, – а человек ли это? Что скрывается под маской иронии и снобизма, отточенными манерами и острым британским словцом?

Пытаясь честно ответить на вопрос «Кто вы, мистер Фрай?», он обращается к старым фотографиям и отважно воротит документальные факты, однако и тут серьезность уступает мечте комедии. Чего стоит история о дохлом кроте, принесенном на урок природоведения, чтобы получить вожделенную высшую оценку и «заставить Мэри Хенк взыть от зависти». Не тут-то было. Отличница опередила конкурента – привела на урок живого ослика.

Учеба в закрытой школе, провинциальный уют родительского дома, чтение и актерство, дружба и первая любовь – таковы труды и дни первой двадцатилетки, самой обыкновенной юности, в которой смешных эпизодов не меньше, чем лирических, а иногда и трагических. Клептомания и намеренное воровство, побег из дома и настоящий уголовный срок (в тюрьме Фраю дали прозвище «Профессор», чем он гордится по сей день) – вот они, истоки адской «смеси педантизма, себялюбия, вежливости, эгоизма, мягко-сердечия, трусливости, общительности, одиночества, честолюбия, размеренного спокойствия и тайного неистовства» по имени Стивен. Или Фрай снова оседлал любимый конек иронии и всласть над нами повеселился?



ФРЕДЕРИК БЕГБЕДЕР «ИДЕАЛЬ»

ЖАНР: РОМАН
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ИНОСТРАНКА»

Современный книгоиздательский бизнес под видом литературы представляет все что угодно: дневники очередной «рублевской жены», собрание заметок светского хроника, воспоминания узловника о детстве в монастыре и даже концепт-документы рекламного копирайтера, если они густо приправлены философствованиями о марксизме и порнографическими зарисовками с малолетними участниками. Я вовсе не против и всячески приветствую разнообразие: имен и фамилий, ремесел и искусств, тем и идей, целей и задач, обложек и иллюстраций, товаров и цен. Бегбедер – маркетинговая удача и для него самого, и для издательства «Иностранка», лет семь-восемь назад «выстрелившего» романом «99 франков» о горестной жизни рекламищица в западном обществе. Написанное на злобу дня, бесхитростное творение снискло благодущие критиков, простивших автору и подражательство, и искусственность характеров, и бедность фантазии за предельно искренний и даже обезоруживающий тон в общении с читателем. У более искушенных европейцев роман вдохновления не вызвал, а вот русская публика проголосовала за «франки» деревянным рублем. Нынешний роман Бегбедера «Идеаль» написан специально для «целевой аудитории» – для русских. Герой, работающий в косметической индустрии, путешествует по России, которая для него олицетворяется Москвой, Питером и Нижним Новгородом (спасибо Наталье Водяновой за популяризацию родных просторов), чтобы найти лицо для рекламы своей компании, а находит – какая неожиданность! – настоящую любовь. В «Идеаль», как и в предыдущем своем творении, Бегбедер обильно сыплет брендами и слоганами, только на этот раз смачно пережевывает новые стереотипы о России: нефтяные миллиарды, медведей на территориях частных особняков, неизменно холодную водку и красоту русских девушек. Последнее авторское наблюдение мне бы поплыло. Однако его не первая свежесть и искренность альфонса, нацеленного на кошелек дамы, а не на хвалу ее очевидных достоинств, приводят к печальному выводу. У новой писаницы Бегбедера маркетинг – во всех смыслах «идеаль», но литературным достоинствам до него – как от Нижнего до Парижа.



ЧАРЛЬЗ БУКОВСКИ «ПОЧТАМТ»

ЖАНР: РОМАН
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

С первого взгляда в гениальных книгах Буковски ничего гениального нет. Равно как и полезного подрастающему поколению. Зато ненормативная лексика, откровенные сцены насилия и секса, галлюцинации хронического алкаша присутствуют подчас в неприлично огромных количествах. Между тем нонконформист Буковски, вопреки пессимистическим сетованиям школьных учителей на то, что их воспитанники не любят литературу, остается одним из наиболее читаемых и почитаемых молодых писателей второй половины XX века. «А наутро было утро, а я еще был жив. Может, роман напишу, подумал Я. А потом и написал» – так заканчивается история, описанная в «Почтамте», – самом первом романе Буковски, который недавно вышел на русском языке в отличнейшем переводе Максима Немцова. Как и большую часть своих произведений, Буковски писал его «с натуры» – с себя. В лос-анджелесском «Почтамте» образца 1971 года Генри Чинански, «альтер эgo» автора, работает почтальоном, сортирующим и разносящим письма. Жизнь Чинански до тошноты прозаична. Однообразная работа и постоянное вмешательство полиции становятся символом чего-то страшного, того, что измывает душу, заставляя искать собственное «я» в запойном угаре. Выбор невелик: нужно либо, смирившись, превратиться в обычного работягу, изо всех сил стремящегося занять место в среднем классе, или же не дать чудовищной административной машине сократить тебя целиком. Работа на «Почтамте» – опыт выживания, в действительности более страшный, нежели набившая оскомину борьба за жизнь на очередном тропическом острове. На карту поставлено главное – собственная личность, уберечь от распада которую в условиях общества потребления можно лишь одним способом – послать это общество ко всем чертам. Отделяя главное от неглавного, герой Буковски сознательно идет на то, чтобы разрывать все связи с миром. И еще ему важно, что его опыт, воспроизведенный в натуралистических подробностях, без прикрас и философствований (и только так!), быть может, станет кому-тоенным сигналом. Остановись! Да что же ты, мразь,творишь! Да на что ты, скот, размениваешься! Ну возьми хоть роман напиши, засранец!..

IntaFootball

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

ЧИТАЙТЕ В ЯНВАРЕ:

Подведение итогов футбольного сезона-2007, эксклюзивные интервью, материалы о российских и зарубежных звездах и многое другое.

«Один на один»: на ваши вопросы отвечает полузащитник подмосковного «Сатурна» Дмитрий Лоськов.

«Своими словами»: могильщик французов Александр Панов - о «Торпедо», семье и больших деньгах. «Звезда»: все, что вы не знали о бразильском кудеснике Кака. «Тренер»: откровения наставника «Арсенала» Арсена Венгера.

«The Club»: история знаменитого «Аякса». «Puzzle»: почему нападающего ЦСКА Давида Янчика называют Ниггером?

Также в журнале - привычные рубрики «Резюме» (игроки сборной Испании Хоакин и Хави), «Фирмы от А до Z» (хулиганы «Лидса»), «А что потом?» (чемпионы мира-1982 итальянцы).

«Команда мечты» (Леван Кобиашвили). В рубрике «Дурацкие вопросы» защитник «Локомотива» Эмир Спахич шутит о прическах, звездной болезни и арбузах.

ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О ФУТБОЛЕ

Widescreen

ХОРОШИЕ ФИЛЬМЫ НА ЭКРАНАХ КИНОТЕАТРОВ

ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



ЧУЖИЕ ПРОТИВ ХИЩНИКА: РЕКВИЕМ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 10 ЯНВАРЯ

■ ЖАНР:	ФАНТАСТИКА, ЭКШИН, ХОРРОР
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	ALIENS VS. PREDATOR: REQUIEM
■ РЕЖИССЕР:	КОЛИН СТРАУЗ, ГРЕГ СТРАУЗ
■ В РОЛЯХ:	ДЖОН ОРТИЦ, СТИВЕН ПАСКУАЛЕ, ДЖОННИ ЛЬЮИС, РЙКО ЭЙЛЕСВОРТ
■ ПРОИЗВОДСТВО:	США, TWENTIETH CENTURY-FOX FILM CORPORATION
■ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕНА



В 1979 году на широкие экраны ворвался «Чужой», хоррор-экшн от малоизвестного тогда Ридли Скотта. За ним последовало аж три продолжения, пока сериал не сплотился и не заглох в 1997-м. В 1987 году мир завороженно смотрел «Хищника», а через три года его вторую часть. И снова – ни слуху ни духу.

Спасибо матушке Sierra Entertainment, которая в 1999-м подарила нам игру для PC Aliens versus Predator. Этот замечательнейший шутер предлагал на выбор три стороны: чужих, хищников и людей-морпехов. Удивительно, все они подчинялись собственной логике. Чужой, например, дрался лишь зубами, когтями и хвостом, зато мог бегать по стелам и потолку. Игра превращалась в stealth-action, потому что надо было незаметно подкрасться к врагу со спины. Хищник то охотился на других персонажей, то сам становился добычей, так что ему приходилось часто применять невидимость. Морпеху доставалось больше всех: вечная беготня по уровням и страх перед чужим, который может выскоить сзади, сверху или из-под пола, выматывая

ли. Чтобы не заблудиться в темноте, надо было зажигать факелы. В сущности, игра превращалась в чистый survival horror. Концепция великолепная, не находите? Кроме того, в Aliens versus Predator для разных героев существовали разные типы зрения: обычное, с прибором ночного видения, тепловизор, эхолокация, ориентация по запахам, сила освещенности или электромагнитным полям. И каждый из них был хорош в конкретной ситуации, универсального решения не было. Ничего удивительного, что за играй через два года последовало продолжение.

Гораздо интереснее, что задумка Sierra в 2004 году обернулась выпуском фильма, так и названного – «Чужие против Хищника». Режиссером стал Пол Андерсон, а это дорого стоило. Речь в фильме шла о том, как людям и хищникам пришлось объединиться в борьбе против чужих, а в финале был многообещающий намек на сиквел: на корабль хищников, мирно улетающих с Земли, оказывается чужой. Шутка только в том, что самий первый «Чужой» начинается с того, что космическая экспедиция людей на-

РЕЖИССЕР

ГРЕГ И КОЛИН СТРАУЗ

■ ФИЛЬМОГРАФИЯ:
NICKELBACK: THE VIDEOS (2003), DOWNLOAD IT:
BEHIND THE SCENES VIDEO (2003), MUTE (2003),
16MM MYSTERY (2004)

Как это ни удивительно, Колин (на фото) и Грэг – братья. Первый родился 16 января 1975, а второй – 8 ноября 1976. Всю свою жизнь они были не разлей вода: вместе начали разбираться в видеоЭффектах, когда были детьми, вместе переехали в Лос-Анджелес в 1995 году, чтобы работать над спецэффектами для «Секретных материалов». После этого братьев Стравуз с удовольствием брали работать на крупные проекты, например, «Титаник». Затем ребята удалились в спецэффекты для клипов известных музыкантов (U2, Aerosmith, Linkin Park, Бритни Спирс) и рекламных роликов (например, Nike, Jeep и Pepsi). Колин даже получил награду MTV Video Music Award за лучший художественный дизайн к клипу Red Hot Chili Peppers Californication (тот самый, где четверка музыкантов будто попала в компьютерную игру). За ним последовало еще много клипов, рекламных роликов и номинаций на награды. Компания Hydraulx, которая основана братьями Стравуз, создавала спецэффекты для таких блокбастеров, как «Фантастическая четверка», «Терминатор 3» и «Послезавтра». А вот на режиссерском поприще Грэгу и Колину похвастаться особенно нечем: три первые их работы вышли только на видео, да и короткометражный 16mm Mystery не особенно известен. Жаль все-таки, что Aliens vs. Predator: Requiem снимает не Пол Андерсон.



ходит потерпевший крушение звездолет с яйцами чужих, то есть «Чужой против Хищника» знатоки воспринимают как предысторию. Действие же «Реквиема» будет разворачиваться между событиями этих двух лент: пробравшийся на корабль хищников чужой наводит там шороху и перебивает всех хозяев космической посудины. Когда звездолет падает на Землю, пришелец развлекается на вски катушки в провинциальном городке. Вторгается в частные дома, портит чужое имущество, кушает людей. Тогда за дело берется хищник по вызову, который прибыл к нам не за трофеями. Его не интересует охота как процесс, он пришел разобраться с разбушевавшимися чужими. Впрочем, он одинаково хладнокровно убивает и землян, и пришельцев. Да, выглядит он жутковато даже для хищника: в руках кнут, на плечах самонаводящиеся блasterы, а половина лица (морды?) обожжена кислотой. Видать, уже не первый год истребляет чужих. Профессионал!

Разумеется, по мотивам фильма в декабре вышла и игра, экшн-адвенчура для PSP Aliens vs. Predator: Requiem.



ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



НЕФТЬ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 10 ЯНВАРЯ

▷ ЖАНР:
▷ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
▷ РЕЖИССЕР:
▷ В РОЛЯХ:
▷ ПРОИЗВОДСТВО:
▷ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:

ДРАМА
THERE WILL BE BLOOD
ПОЛ ТОМАС АНДЕРСОН
ДАНИЭЛ ДЭЙ-ЛЮИС, ПОЛ ДЭНО, КЕВИН О'КОННОР
США, GHOULOARDI FILM COMPANY
НЕ ОБЪЯВЛЕНА



Элтон Билл Синклер мало известен массовому российскому читателю (еще бы, его ведь не проходят в школе в обязательном порядке!). Однако интеллектуалы и книгоуби наверняка вспомнят этого классика американской литературы, который начал писать еще в позапрошлом веке, а закончил только во второй половине прошлого. Более 90 произведений – успех, достойный передачи «А вам слабо?!». Все те же интеллектуалы вспомнят, наверное, что Синклер был социалистом и даже высказывал анархистские идеи. Словом, на мирное дитя капитализма он никак не тянет. Его знаменитый роман «Джунгли» (1906), о нечеловеческих условиях труда на фабрике по упаковке мяса, обратил внимание общества и государства на проблему, да только сам классик копал глубже. Он говорил не о том, что пора бы СЭС проверить тот-то и тот-то завод, он ругал саму систему капитализма. Синклер говорил: «Трудно заставить человека понять что-то, если ему платят за то, чтобы он этого не понимал». Синклер продолжал бомбить капитализм и в своем романе «Нефть» (1927). Его главный герой – сын нефтяного магната – сочувствует рабочим на вышках и заводах отца, да еще и «болеет» социализмом. Вокруг конфликта в семье американского олигарха и вертится сюжет книги.



В послужном списке Пола Томаса Андерсона, увы, нет блокбастеров. Напротив, многие из его работ выходили только на видео или вообще были эпизодами сериалов. Для большей части своих картин он был и сценаристом, и режиссером, и продюсером. И пусть вас не смущает название Coffee and Cigarettes в его фильмографии – лента не имеет ровным счетом никакого отношения к великколепному сборнику короткометражек Джима Джармуша. Тем не менее Андерсон снял (а также, по добной традиции, спродюсировал) фильм There Will Be Blood по мотивам «Нефти» Синклера. Надо отметить, что Андерсон сильно перекроил сюжет (как, я не сказал вам, что он сам написал сценарий?), оставил нетронутой мораль. Главный герой фильма Дэниэл Плейнвью начинает простым старателем на серебряной шахте, но богатеет на нефтяном бизнесе. Плейнвью-миллионер представляет перед нами целеустремленным, расчетливым и циничным мизантропом, который не остановится ни перед чем ради прибыли. Все люди для него ленивы и необразованы. И Дэниэлу ничего не стоит выселять Элая Сандэя со всей семьей (и, разумеется, не заплатить), если земля под их домом – отличное место для скважины. Самое простое решение – убить отца семейства, сэкономив кучу денег. О моральной стороне бизнеса, как и в романе Синклера, пойдет речь в картине Андерсона.



И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

Вот вам добрые вести, ценители экранизаций видеоигр: Кристоф Ганс, режиссер фильма по мотивам Silent Hill, взялся за киноадаптацию Onimusha. Если вам будет любопытно, то вот сюжет ленты в кратком изложении. Средневековая Япония. Военачальник Нобунага попадает в ловушку самурая Самианоскэ и, дабы не быть опозоренным, совершает сеппукку. Но главный антигерой не может погибнуть в самом начале, поэтому два колдуна реанимируют его в образе человека-насекомого (заметьте, не тигра, не дракона и даже не завалающей змеи). Коварное членистоногое задумало убрать солнце с небосвода, и для этого ему надо похитить двух особых девушки для магического ритуала. Двумя невезучими оказались принцесса Юкки и дочь голландского негоянита Бритта. За них, соответственно, вступаются лично Саманоскэ и поверенный Бритты Джейкоб. Им двоим со своими зондер-командами и предстоит спасти любимых, а заодно и мир от инсектоида Нобунаги.

Кстати, «Дисней» и Джерри Брукхаймер не стали ждать, пока Майкл Бей отснимет вторую часть «Трансформеров», и предложили срежиссировать «Принца Персии» Майку Ньюэллу (автору экранизации «Гарри Поттера и Кубка Огня»). Во всяком случае, Майкл не отказался сразу, а согласился обсудить вопрос. Между прочим, сюжет у ленты уже готов, написали его Джейффри Накманофф и создатель игры Джордан Мехнер.



О целой череде ремейков стало известно в ноябре. Во-первых, Сильвестр Сталлоне попытается переплюнуть Чарльза Бронсона, сыгравшего главную роль в Death Wish 1974 года выпуска. Сюжет для обновленного Death Wish пишут Майкл Феррис и Джон Бранкато, авторы сценария третьего и четвертого «Терминаторов». История будет вертеться вокруг обычного горожанина, мстящего за нападение на его семью. Если все пойдет по плану, то фильм будет запущен в производство весной. Вторым номером программы идет The Day the Earth Stood Still (оригинал вышел в лохматом 1951), повествующая о пришельце и его ручном роботе. Инопланетянин прибыл на землю в разгар «холодной войны», чтобы наставить человечество на путь истинный. Только вот люди и не помышляют о мире во всем мире, так что пришелец вынужден идти на крайние меры. В фильме обещают засветиться Дженнифер Коннели и Киану Ривз. Съемки начнутся в декабре.

Еще один гость из далеких пятидесятых – High Noon, вестерн с Гарри Купером (на фото) в главной роли. Кто заменит Купера в амплуа шерифа, ждущего прибытия бандита на полуденном поезде и брошенного своими друзьями, неизвестно. Неизвестен, увы, и режиссер.



ПЛАНЕТА ОБЕЗЬЯН



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru



Вам когда-нибудь доводилось стоять в очереди на получение бумажки в каком-нибудь государственном учреждении? А бегать из кабинета одного «ответственного лица» в кабинет другого, надеясь заполучить роспись, разрешающую поставить штамп в документ, позволяющий получение еще одной росписи? А, наконец, наблюдать по телевизору или читать в газете интервью чиновника, про которого весь мир и еще добрая часть Юпитера и Марса знают, что в сознании его бюджетные и карманные деньги давно уравнялись в правах?..

Как вы думаете, стоило ли вообще набирать обороты маховикам эволюции, если ее венец принял такую форму? Обязательно ли вообще быть человеком, если все вышеописанные действия вполне способно выполнять и другое существо, куда как менее разумное? Подозреваю, что если тритона обучить шлепать печатью по бумагам, смотреть на вас презрительно из-под очков и уходить с работы на час и сорок минут раньше положенного срока, то справляться с этим

он будет вовсе не хуже, чем какая-нибудь расфуфыренная Галина Матвеевна из паспортного стола. Ну а с присваиванием бюджетных средств, выделенных на ремонт детских садов, вполне справится какой-нибудь бобер или енот, тем более, как нам всем известно, еноты вообще хорошо учатся...

Вспоминается тонкая и на удивление изящная шутка из фильма «Я, робот». Главный герой, известный своим нетерпимым отношением к кибернетическим организмам, издаваясь, говорит роботу: «Ты всего лишь машина, имитация жизни! Может ли робот написать симфонию? Может ли робот превратить кусок холста в прекрасный шедевр?» На что робот, на секунду задумавшись, без тени иронии спрашивает у собеседника, обычного полицейского: «А ты можешь?»

Классическая научная фантастика уже сто лет мусолит идею, согласно которой на смену человеку в недалеком будущем придут умелые машины, которые станут вместо людей выполнять рутинную работу. Ну а что если это будут вовсе не роботы? Неужели только высокотехнологичные и невероятно

дорогие механизмы смогут ставить штампы в пропусках и выдавать бумажки? Согласитесь, ведь на самом деле повседневная деятельность добрых девяти десятых представителей человечества вовсе не требует слаженной работы многоядерных процессоров, феноменального внимания и нечеловеческой памяти. Что если место человека займут не роботы, а родственные человеку живые существа, наделенные зачатками разума и хорошо развитым подражательным инстинктом? Именно эта идея и пришла в голову французскому писателю Пьеру Булю в далеком 1963 году, в результате чего и появился на свет занятный научно-фантастический роман «Планета обезьян» (La planète des singes). Приобретшая немалую популярность история впоследствии была несколько раз экранизирована, сделавшись основой для нескольких телевизионных циклов, комиксов, компьютерных игр и довольно известного киносериала. В 60-х книга эта была весьма удачно переведена на русский язык и быстро сделалась одним из любимых научно-фантастических произведений целого поколения –

сложно было отыскать библиотеку, в которой бы не стояла на полках «Планета обезьян». Моя мама, увидев, что я вместо бегающе-прыгающих человечков разглядывала на экране своей Nintendo DS черные буковки, спросила, что это такое я там листаю, и когда услышала, что перечитываю «Планету обезьян», заволновалась и рассказала о том, как стащила в октябрьские годы из собранных классом на макулатуру кип бумаг невесть каким образом туда попавший роман Пьера Буля, а потом недели две боялась, что за это ее однажды ночью задушил Ленин...

В общем, с нашей стороны будет некрасиво в преддверии сорокалетнего юбилея романа не вспомнить о бурном прошлом книги Буля. Как ни крути, а это произведение по сей день остается весьма значимым в научно-фантастической Вселенной, а дети его и внуки – занятными представителями различных направлений искусства.

Электрик-мечтатель и межзвездные полеты

Пьер Буль – один из тех немногих инженеров-электриков, кому волею судьбы довелось



прожить бурную и богатую на события жизнь. Вплоть до двадцатичетырехлетнего возраста его интересовали лишь таинства монтажа силовых электроустановок и загадки обслуживания слаботочных систем зданий. Однако в 1936 году он совершенно внезапно бросает все свои французские дела и уезжает в Малайзию, где постигает тонкое искусство работы планировщиком техногеном. Следующий этап жизни бывшего инженера-электрика еще более удивителен и необычен — с началом Второй мировой он становится шпионом французского Сопротивления. После нескольких успешно проведенных операций (за которые по окончании войны Буль получит несколько высших военных наград) Пьер попадает в плен и приговаривается к пожизненному заключению в сайгонском лагере. Лишь невероятным чудом ему, обреченному, удается совершить дерзкий побег и присоединиться к английскому экспедиционному корпусу, с которым он и дойдет войну до победного конца. Удивительно, не так ли? Одной только этой невероятной историей о десяти годах своей жизни Буль заслужил право стать

гордостью не только всех инженеров-электриков в мире, но и вообще всех представителей малоромантических профессий, изнывающих от рутинной монотонности бытия... Однако это еще не все. По завершении военной карьеры Буль с головой бросается в литературу. Выпустив пару добродушных, но почти не замеченных читателями романов, он создает один из главных своих литературных шедевров — роман «Мост через реку Квай» (*Le pont de la rivière Kwai*), по сюжету которого пять лет спустя режиссер Дэвид Лин поставит одноименный фильм. А уже в 58-м году экранизация книги «Мост через реку Квай» совершенно заслуженно возьмет семь премий «Оскар», сделав имя Пьера Буля известным во всех уголках земного шара. ...Время идет, и в какой-то момент инструментария реализической прозы Пьера Булю становится недостаточно для реализации всех его многочисленных идей. Писатель обращается к набиравшей в те годы популярность научной фантастике и создает роман «Планета обезьян», который по сей день многие читатели считают глав-

ной вершиной творчества Буля и одним из самых выдающихся образчиков франкоязычной литературы второй половины XX века. Итак, в начале романа нам представляют пару космических путешественников, отдыхающих на своем летательном аппарате. В описание героев автор не вдается, лишь рассказывает, как тем случайно удается выудить из бескрайнего космического вакуума бутылку, в которой запечатано послание от начинающего журналиста Улисса Меру. В послании этом Улисс рассказывает невероятную историю путешествия на планету обезьян.

Собственно, основная часть романа представляет собой эту самую «историю в истории» — рассказ от первого лица о невероятной цивилизации, в которой обезьяны выступают в качестве единственного разумного вида, а люди представляют собой диких животных. Улисс, молодой физик Артур Левэн и пожилой профессор-гений Антель на околосветовой скорости (отсюда и скорость передвижения, и парадоксы Эйнштейна, и различное течение времени на Земле и на космическом корабле) совершают путешествие в систему звезды Бетельгейзе, где высадиваются с целью исследования на одной из экзопланет. Удивительное открытие ожидает наших героев — на планете они встречают... кучу совершенно голых людей. Люди эти — вовсе не нудисты, а местные зверушки. Тогда как господствующим видом являются обезьяны, расхаживающие в костюмах, владеющие огнестрельным оружием, читающие газеты и катающиеся на автомобилях. Артур Левэн во время охоты обезьян на людей погибает, профессор Антель теряется, а Улисс попадает в исследовательский институт, где над ним, как и над прочими поймаными людьми, ставят опыты. Через некоторое время нашему журналисту удается доказать свою разумность и он становится объектом пристального внимания всего обезьяньяго общества, он находит себе друзей и приятелей и даже заводит среди прочих плененных людей женщины, которую постепенно наставляет на путь разумности. Подобный ход дел сильно не по душе орангутангам-догматикам, готовым до посинения защищать ортодоксальные взгляды и каноническую науку, утверждающие, что обезьяна —

1 Отсек управления космическим кораблем в «Планете обезьян» образца шестьдесят восьмого года. Плоть и кровь американской кинограндики 60-х.

2 Занятный весьма эпизод из первой «Планеты обезьян» — неожиданная и необоснованная попытка «подуть хоррора». В результате некоего временного катализма один из членов экипажа вышел из анабиоза раньше, чем сплевовал, и скончался от старости.

3 Нова, бессловесная девушка с планеты обезьян и любовь всей жизни главного героя.

4 Давно уже ставшая классической сцена из первого фильма киноцикла — главный герой падает на колени и в яности проклинает небо, обнаружив разломанную Статую Свободы и поняв, что попал на Землю в далеком будущем.

1



2



3



4



Обезьяна, которую отменили

В начале 80-х годов компания 20th Century Fox Videogames на все лады расхваливала игру *Planet of The Apes*, разрабатывавшуюся для платформы Atari 2600. Однако в конце восемидесят третьего случился великий игровой катализм, погребший множество игровых компаний и начатых проектов. Попал под тяжелое жернова кризиса и проект игры по «Планете обезьян», после чего, как считалось, был навеки утрачен. Однако в 2002 году вебмастер одного из крупных фэн-сайтов, посвященных играм для Atari, отыскал этот потерянный игроартефакт – оказался, сохранился прототип игры, сконструированный по цвету без каких-либо опознавательных знаков и инструкций под названием *Alligator People*. Исследователь установил, что эта загадочная ненайденная и есть версия планировавшейся *Planet of The Apes*, в том виде, в котором она существовала до начала великого игрокризиса. Разумеется, игра эта незаконченная, в ней недостает множества обещанных фишек, однако попробовать на вкус этот так и не рожденный артефакт игровой индустрии 80-х вполне возможно. Что ж, еще одной загадкой в мире стало меньше. Думаю, стоит теперь допустить того сообразительного вебмастера до оригиналов манускрипта Войнича – глядишь, он и их расколет.

единственный разумный вид и венец эволюции...

Ознакомившись с результатами исследований, проведенных его приятелями, Улисс выдвигает гипотезу, что обезьяний мир – далеко не закономерное эволюционное образование, но просто карикатурное изображение любого человеческого социума, получившееся в результате того, что обезьяны стали во всем подражать людям, тогда как сами люди безнадежно вырождались. Теория эта впоследствии получает наглядное подтверждение по всем фронтам – в институте изучения мозга шимпанзе-исследователям удается пробудить генную память (не смейтесь, это все-таки фантастика середины минувшего века) людей и ознакомиться с разговорами и мыслями отдельных представителей человечества периода начала господства обезьян.

В какой-то момент Улисс становится опасным для обезьяньего социума, тем более что он грезит идеей стать мессией, спасителем рода человеческого от обезьяньего ига. Герою нашему грозит смерть, поэтому друзья отправляют его на искусственном спутнике обратно на

космический корабль и на веки вечные вычеркивают из истории своей планеты.

В конце читателей ожидает два сюжетных «твиста», которые я сейчас бесстыдно раскрою. Если кто из вас роман еще не читал, но собирается сделать это в недалеком будущем – советую закрыть следующий абзац коробочкой с диском или ладошкой.

...Итак, герой благополучно возвращается на Землю, где обнаруживает, что за истекшие годы на родине случился ровной такой же фонт, что и на экзопланете Бетельгейзе, и единственным разумным видом стали обезьяны. Это «твист» номер один. «Твист» номер два возвращает нас к упомянутым в начале космическим путешественникам, выловившим бутылку с мемуарами Улисса. Автор наконец-то описывает нам читателей сих записок: «Затем он начал передвигать многочисленные рычажки управления, ловко пользуясь всеми четырьмя руками, а Филлис энергично потрясла волосатыми ушами, чтобы отогнать последнюю тень сомнения, вынула пудреницу и, поскольку порт был уже близок, легкой розовой пуховкой

приподрила свою очаровательную мордочку самки-шимпанзе». В общем, все ясно. Изыянный финал.

Понятное дело, что роман Буля вовсе не об обезьянах, не об их взаимоотношении с людьми; не о космических их полетах, не о парадоксах Эйнштейна и уж точно не о превратностях эволюции. «Планета обезьян» – это книга о людях, о современном нам обществе, обществе, которое с неимоверной легкостью может быть скопировано любым существом, способным к подражанию. Брошенный со стороны взгляд на господствующую до сих пор систему, при которой без бумажки ты – известно кто; а человек, отвечающий за выдачу этой самой бумажки, – бог и судья, вряд ли убедит взирающего в том, что он лицезрит венец эволюции. Недаром автор устами героя обрушивается и на писателей, лишь несколько раз за два-три столетия способных написать шедевр, тогда как «...остальные писатели ему подражают, то есть переписывают его, и в свет выходят сотни тысяч новых книг, с более или менее различными названиями, в которых говорится о том же са-

1 Обезьяний милитарист-диктатор из фильма «Под планетой обезьян».

2 Довольно забавный эпизод из второй части классической картины – обезьяны лидеры парятся в бане, обсуждая насущные политические проблемы.

3 Распевающие псалмы мутанты из картины «Под планетой обезьян».

4 Божественная ядерная бомба.



мом с помощью более или менее измененных комбинаций фраз». Разве с этим не способна справиться хорошо обученная обезьяна? Тем более что «обезьянам нет никакой нужды понимать, что именно они переписывают, чтобы составить на основе одной-единственной книги тысячи новых томов». А разве не справедливо это для современного кинематографа? Музыки? Индустрии, наконец, компьютерных игр?.. «Планета обезьян» – редкий представитель жанра «сатиры без улыбки». Читая описания обезьяньего социума, смеяться не хочется; зато хочется думать. И в какой-то момент становится довольно грустно: а ведь действительно, почти вся наша современная культура, да и весь нынешний социум, с легкостью мог бы быть заменен дрессированными зверушками. Без особых потерь качества. Тоскливо.

Обезьяны на экране

Голливудская Фабрика Грез откликнулась на роман Буля по-своему. «Крутко, интересно и актуально, – решили кинобоссы, – можно сделать офигенный фильм!» Впрочем, имелось

одно нешуточное препятствие – в те годы научно-фантастическое кино чаще всего проходило по ведомству b-movies, фильмов класса «Б», и вкладывать в него деньги было несколько рискованно. А деньги требовались существенные – необходимо было создать удивительный мир обезьян, одновременно отличный от нашего и невероятно с ним схожий. Именно по этой причине и был забракован первоначальный вариант сценария, написанный Родом Стерлингом. Автор оставил обезьянский социум на таком же уровне развития, на каком он и был в романе Буля (то есть где-то на уровне наших 60-х годов XX века), что, естественно, требовало возведения дорогостоящих конструкций, дизайна и создания разнообразной техники, оборудования, зданий. В конце концов сценарий был переписан, а обезьяне общество отправлено лет на сто пятьдесят в прошлое.

Итак, космические странники приземляются на незнакомой планете, корабль их тонет, и они вынуждены отправиться исследовать ее поверхность. Вскоре они встречают туземцев, кутающихся в драное тряпье (сцена-

рист хотел сперва, чтобы у всех людей, в том числе и женщин, был обнажен торс, однако руководство киностудии, желавшее получить фильму рейтинг PG, отказалось наотрез), а затем и разумных обезьян. Герой наш попадает в заточение, откуда, впрочем, в итоге с помощью друзей-шимпанзе спасается. Далее следует сюжетный «твист», отличный от того, который был использован у Пьера Буля, и, по слухам, нравящийся французскому писателю даже больше, чем его собственный вариант. Местом действия фильма оказывается Земля в далеком будущем, что становится понятно во время легендарной сцены: герой в ужасе опускается на песок, обнаружив на берегу моря разломанную и изувеченную Статую Свободы. Снятый в далеком 68-м году Фрэнклином Шэффнером по сценарию Майкла Уилсона и Рода Стерлинга фильм «Планета обезьян» (Planet of the Apes), несмотря на некоторые кардинальные различия с сюжетом оригинального романа, явно просматривающиеся «приключенческие» черты и весьма серьезное упрощение смысловой компоненты, тем не менее,

заслуживает самых лестных оценок. Во-первых, режиссура (не забываем, на дворе – конец 60-х, к научной фантастике отношение весьма скептическое) картины находится на самом высоком уровне. Во-вторых, грим актеров (на который, кстати говоря, были потрачены рекордные для кинематографа 17% от общего бюджета фильма) невероятно убедителен, и даже сейчас, когда большинство старых фантастических лент вызывает улыбку, выглядит удивительно правдоподобным. Пересматривая картину, я, например, охотно верила в то, что обезьяны – настоящие обезьяны, а не загримированные люди. В-третьих, сюжет, удачно совместивший в себе задумки Буля и весьма оригинальные находки сценаристов, является собой почти эталонный образчик того, как следует адаптировать для большого экрана популярные научно-фантастические произведения.

Одним словом, это был прекрасный фильм, который даже сейчас можно пересмотреть с большим удовольствием и без риска заполучить аллергию на старый фантастический кинематограф.

1 Зира, попав на Землю, как и главный герой романа Буля, угодивший на планету обезьян, проходит тест на интеллект в третьей части кинокартини.

2 Корнелиус в пиджаке.

3 Зира и Корнелиус выступают перед президентской комиссией. Каэр из фильма «бегство с планеты обезьян».

4 Кто бы мог подумать, что у фильма с таким стильным и ироничным началом (первые минуты три после начала просмотра «Планеты обезьян» Тима Бертона испытываешь чувство восторга) окажется напрочь провалено все остальное?..



1



2



Игра Planet of the Apes 2001 года для PC.



Игра Planet of the Apes для Game Boy Advance.

1 Единственное, пожалуй, что картину Бертона критиковать нельзя, это за визуальное решение. Как и во всех прочих работах этого режиссера, оно безупречно.

2 Очевидно, что Бертон старался выполнить свой фильм в стилистике классической кинофантастики образца 70-х годов. Ему однажды уже удалось это сделать – в чужеской постмодернистской пародии «Марс атакует!», однако закрепить успех не получилось. Его «Планета обезьян» смотрится не как изящная деконструкция наивных картин 70-х годов, а как всамделишный трэшак середины 50-х.

«Планета обезьян» удачно выступила в кинопрокате, много-кратно окупив вложенные в нее деньги, чем и обрекла себя на появление нескольких продолжений. Первый – «Под планетой обезьян» (Beneath the Planet of the Apes), снятый режиссером Тэдом Постом, – вышел на большие экраны в 1970 году. В этом фильме почти ничего не осталось от Пьера Буля, зато добавилось немало канонической чепухи, характерной для американской кинофантастики 60-х и 70-х годов. Итак, на поиски пропавшего в первой части экипаж отправляется еще один корабль, который попадает в точно такой же космический катаклизм и терпит крушение на планете обезьян (которая, как мы помним, есть не что иное, как Земля в далеком будущем). Пилот космического корабля пытается отыскать нашего пропавшего героя, а вместо этого находит под земной толщей цивилизацию мутантов-телеотов, поклоняющихся ядерной бомбе. На поверхности же в это самое время власть в обезьяньям обществе захватывает некий помешанный милитарист, который горит желанием срочно развязать с кем-нибудь войну.

Естественно, развязывает он ее с подземными мутантами. Те, спев своей возлюбленной бомбе несколько псалмов, решают ее жахнуть. Судя по всему, ближе к концу работы сценаристов уволили, а замену отыскать не смогли, в итоге сюжетную линию завершал продюсер, а, может быть, местный дворник: фильм обрывается неожиданным ядерным взрывом, который уничтожает планету. В 71-м году режиссер Дон Тэйлор совершенно внезапно снял еще один чрезвычайно удачный сиквел «Планеты обезьян» – фильм «Побег с планеты обезьян» (Escape from the Planet of the Apes), в котором предложил зрителям взглянуть на инверсный вариант первой части картины и оригинального романа Пьера Буля. Трем шимпанзе удалось, используя земной космический корабль, спастись со взорвавшейся планеты. Ударная волна невероятным образом разорвала пространственно-временной континуум и забросила мохнатых героев в прошлое, то есть в современное нам настоящее. «Побег с планеты обезьян» – очень симпатичная история того, как Земля приняла мохнатых посланцев из далекого будущего.

В 72-м году режиссер Джон Ли Томсон снял четвертую часть киносаги – фильм «Завоевание планеты обезьян» (Conquest of the Planet of the Apes), в котором рассказал историю, как обезьяны завоевали Землю. А в 73-м он же закончил работу над последним эпизодом пенталогии – фильмом «Битва за планету обезьян» (Battle for the Planet of the Apes), повествующим о том, как после завоевания планеты обезьяны пытались убежать с порабощенными людьми. На этом издевательства над хладным трупом киноцикла были прекращены, а Джон Ли Томсон получил официальный титул его могильщика.

Впрочем, был еще телевизионный сериал «Планета обезьян» (Planet of the Apes), демонстрировавшийся зрителям канала CBS с сентября по декабрь 1974 года. Базировался он не столько на сюжете романа Пьера Буля, сколько на первых двух частях киноцикла. Показано было тридцать сорок пятиминутных эпизодов сериала, которые особого успеха у зрителей не снискали.

Наконец, в 1975-м на канале NBC был запущен анимаци-

онный телевизионный сериал «Возвращение на планету обезьян» (Return to the Planet of the Apes), транслировавшийся на протяжении целого года. Сериал этот имел много существенных отличий от предшественников, главным из которых было, пожалуй, возвращение к каноническому высокотехнологическому обезьяньюму обществу, описанному в романе Буля. Сценарий каждого из тридцати получасовых эпизодов, кстати говоря, был неожиданно глубок и интересен (уж точно интереснее двух последних частей киноцикла), однако многие почитатели вселенной восприняли сериал с изрядной долей скепсиса. Высоких рейтингов он так и не собрал, поэтому и был закрыт в сентябре семидесяти шестого.

Вот, собственно, мы и добрались до произведения, которое я, была б моя воля, вообще бы не описывала и забыла бы, как кошмарный сон. В 2001 году один из самых талантливых современных режиссеров Тим Бертон (отец «Бэтмена», «Эдварда Руки-ножницы», «Эда Вуда» и уймы других восхитительных кинокартин) закончил работу над своей высо-



кобюджетной (сто миллионов долларов!) версией фильма по роману Пьера Буля. Многие зрители по не вполне понятной мне причине уверены, что картина эта – римейк ленты шестидесят восьмого года. Однако это совершенно самостоятельное произведение, отношение к картине Шэффнера имеющее весьма отдаленное. Сценаристы безжалостно выкрамали из оригинального сюжета практически всю социальную и сатирическую составляющую, превратив «Планету обезьян» в глянцевую сказку о борьбе добра со злом, гуманизме и торжестве справедливости. Самое ужасное в картине – ее концовка. Тим Бертон зачем-то захотел сохранить сюжетный «твист» оригинального романа и пришил его к своему произведению толстенными белыми нитками, уничтожив при этом даже видимость гармонии и здравого смысла. Критики буквально уничтожили бертоновскую «Планету обезьян» – и правильно сделали! Если бы фильм оказался успешным, то, по словам Бертона, нас бы ждал целый цикл картин о противостоянии обезьяньяй и человеческой цивилизаций.

Кстати, по мотивам картины Бертона писатель Уильям Куик зачем-то написал роман «Планета обезьян: Падение» (*Planet of the Apes: The Fall*), пополнив и без того богатый список новеллизаций фильмов, поставленных по роману Буля. Помимо фильмов, телесериала, анимационного цикла и кучи третиесортных новеллизаций, по мотивам «Планеты обезьян» было выпущено несколько серий комиксов, наиболее удачные из которых издавались, понятное дело, студией Marvel Comics.

Обезьяны и пиксели

Недолгий роман игровой индустрии и «Планеты обезьян» связался в сентябре 2001 года, когда компания Ubisoft выпустила для PC чудовищную приключенческую игру *Planet of the Apes*. Понятно, что первоначально задумывалось, что это электронное исчадье будет идти ногу в ногу со своим старшим собратом, рожденным фантазией Тима Бертона, собирая дивиденды от близкого с ним родства. Но вследствии обнаружилось, что собрат хромает на обе ноги и страдает от тяжелой формы идиотизма.

Надежду примазаться к успеху фильма пришлось оставить, и игра выпускалась в свет уже как вполне самостоятельный продукт, «наверняка способный заинтересовать целевую аудиторию». Увы. Убогий геймплей, страшноватое графическое решение, невероятно скучный линейный сценарий и отсутствие хотя бы малейшей оригинальной мысли привели к тому, что игра *Planet of the Apes* получила пинков даже больше, чем пресловутая картина Бертона. И это-то несмотря на то, что сюжет игры в целом больше схож с сюжетом оригинального романа, нежели сюжет новоиспеченного кинофильма.

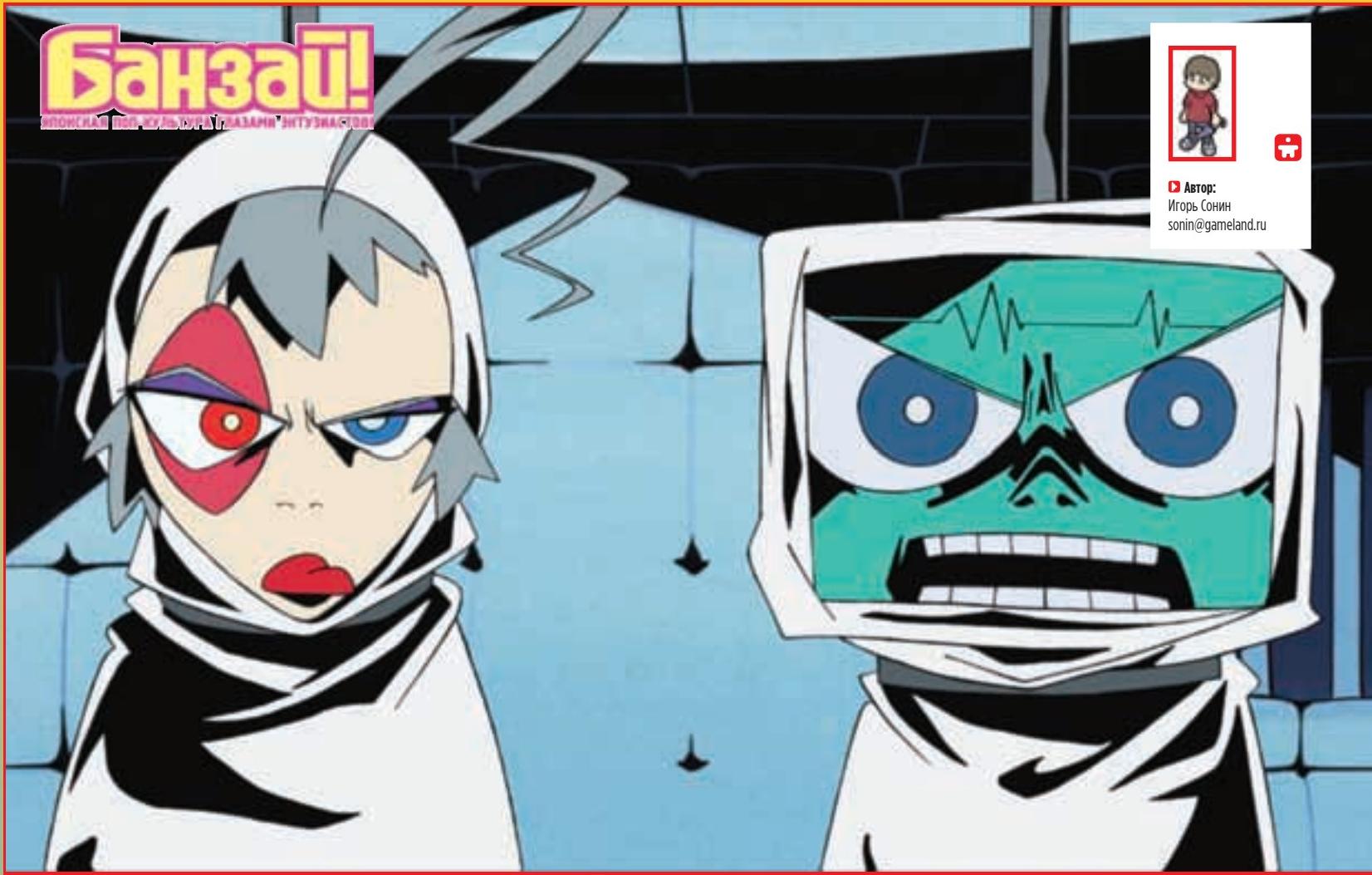
Игровой процесс *Planet of the Apes* можно описать парой слов – пародия на *Tomb Raider*, с обезьянами и чрезвычайно мутными диалогами. В том же 2001 году австралийская компания Torus Games, специализирующаяся преимущественно на выпуске игр по лицензиям, закончила работу над игрой *Planet of the Apes* для двух портативных консолей от Nintendo – Game Boy Color и Game Boy Advance. В отличие от компьютерного своего

родственника, также изданныго компанией Ubisoft, портативно-приставочная версия «Планеты обезьян» представляла собой довольно приличный платформер и сюжетно базировалась на оригинальных кинофильмах 70-х годов. В 2002 году на первой PlayStation вышла игра *Planet of the Apes*, представляющая собой не что иное, как тривиальныйпорт компьютерной версии одноименного продукта. Как это ни странно, но больше компьютерных или консольных игр, основанных на сюжете «Планеты обезьян», нет. И, судя по провалу фильма Бертона и крайне низкой популярности одноименной игры, в ближайшее время не предвидится. Впрочем, может, это и к лучшему... Роман Буля довольно сложно представить облаченным в игровые одежды (кем надо управлять? что делать? каковы цели игры? на чем строить геймплей?), а обращать сложную социальную фантастику французского писателя в тривиального представителя жанра «поубивай-их-всех» – как-то некрасиво и, пожалуй, даже нелепо. Право слово, лучше перечитать книгу. **СИ**

1 Бертон «починил» один из самых странных эпизодов романа Буля — фрагмент с восстановлением генной памяти одного из пленивших людей. Информация о том, как обезьяны овладели миром, оказалась записана вовсе не в мозге женщины, а в памяти компьютера. Увы, этот фрагмент — единственное улучшение, сделанное Бертоном, по сравнению с оригиналом. Мало, преступно мало...

2 Одна из немногочисленных стильных находок Бертона — прихорашивающийся перед зеркалом орангутанг.

3 Даже сам Тим Бертон так и не смог дать внятного объяснения концовке своего фильма. Не получилось ни дани уважения роману Буля, ни изящной иронии, ни стиляного сюжетного хода.



Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru



DEAD LEAVES: ЗВЕЗДНАЯ ТЮРЯГА

■ АНИМЕ: Dead Leaves: Звездная тюрьга ■ ФОРМАТ: OVA ■ РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Хироюки Имайси, 2004 ■ ИЗДАТЕЛЬ: MC Entertainment ■ СТУДИЯ: Production I.G ■ НАШ РЕЙТИНГ: для фанатов

Pрежиссер Хироюки Имайси – честный парень. Он не советует садиться за Dead Leaves в трезвом виде и настаивает на том, чтобы перед просмотром зритель пропустил пару стаканчиков чего-то крепкого. На американском DVD-издании Dead Leaves есть потрясающие материалы о том, как пьяные создатели обсуждают, что же такое у них получилось. На протяжении всех пятидесяти минут Dead Leaves события сменяются с головокружительной быстрой и, видимо, даже авторы не поняли, че-го натворили. Графика от американского мультика, сюжет от соседского наркомана, дорогая экспериментальная анимация, неподражаемый Каппей Ямагути (Ранма в «Ранма 1/2» и Усопп в One Piece) в роли полуурка с телевизором вместо башки – все вместе это предвещало либо громкий успех, либо феерический провал... И, в общем, успеха не было.

Dead Leaves с первых же минут берет быка за рога. Аниме начинается с того, что главные герои – опасная красавица Панди и социопат Петро – приходят в себя голыми в космической пустыне. Через минуту они решают ограбить магазин в поисках еды и шмоток. Через две – уходят от полицейской погони на угнанной тачке. Через три – сражаются с боевым роботом

стражей порядка. Через четыре – сидят в лунной тюрьме Dead Leaves. Титры, начало фильма. За первые пять минут герои успевают походить отправить на тот свет где-то с сотню полицейских и мирных граждан, да и в дальнейшем события развиваются не менее быстро, бессмысленно и беспощадно. Герои сбегают из камеры при помощи секса, поднимают тюремный мятах, а дальше сюжет окончательно съезжает с катушек и разобраться в том, что творится на экране, становится вообще невозможным. Все персонажи, включая Панди и Петро – сплошь психи и ульри, а у самого колоритного космического зека вместо пениса дрель, которой он не стесняется пользоваться. Сопереживать этим укуркам принципиально невозможно, да авторы на это и не надеялись: угревет не при прошлом, ни будущем, ни мыслей, ни характеров – ничего. Другие авангардные аниме обычно берут за счет хитрого философского подтекста. Например, в том же экспериментальном Cat Soup (Nekojiru-So) в сценах можно подолгу находить скрытые смыслы. А в Dead Leaves нет и намека на что-то большее. Есть голые девки, похабщина и насилие. В finale космическая спасательная капсула падает на землю, убивая случайного прохожего. И это не символ и не концеп-

туальная идея, это от безысходности и желания хоть как-то выделиться.

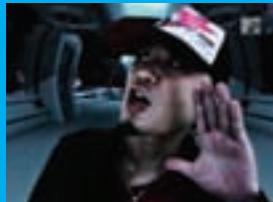
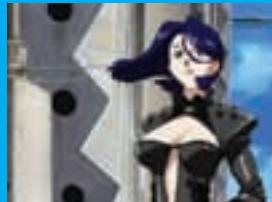
При этом техническому исполнению Dead Leaves можно только позавидовать. Аниме сделано в любопытном визуальном стиле, напоминающем скорее об американских мультфильмах, чем о симпатичных японских дизайнах. Ломаные контуры, резкие тени, детально отрисованные взрывы, «комиксовые» надписи на весь экран, голливудские ракурсы – все наводит на мысль, что перед тобой не обычное аниме, а нечто совсем иного рода. Анимация задает тон с первых же минут: герои движутся очень плавно и красиво, камера дает эффектные планы... Эх, эту бы энергию да на создание острожюжетного боевика в стиле Джона Ву, вот уж получился бы хит! Хорошая музыка Dead Leaves, увы, зрителя не баляет – а ведь это как раз тот случай, когда удачная звуковая дорожка могла бы вытащить на себе все аниме целиком. Для примера вспомним FLCL, где замечательные песни рок-группы The Pillows звучат чуть ли не постоянно.

В России «Dead Leaves: Звездная тюрьга» публикуется компанией MC Entertainment. Желтая полоска наверху диска предупреждает об использовании ненормативной лексики в русской озвучке. Однако сам перевод нам совершенно не понравился.



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип WHO SENT YA?!, смонтированный из сцен аниме «Dead Leaves: Звездная тюрьга» на песню Deadfall калифорнийской группы Snot; клип Red September, смонтированный из сцен аниме Bleach на песню September американской группы Spoken; российский трейлер OVA-сериала «Прочти или умри» (Read or Die); официальный музыкальный клип на песню Cozmic Travel группы SOUL'd OUT.



Примерно так вы будете чувствовать себя через 15, 30 или 45 минут просмотра. Это тот случай, когда стабильность – не признак мастерства.



Внешний вид Dead Leaves напоминает скорее об американских мультильмах, чем об аниме. Ну не рисуют так японцы, и все тут.



Наконец-то, свершилось! Нашлась японская компания, готовая помочь мировому зрителю увидеть новинки аниме через Сеть, не пренебрегая авторскими правами создателей. Фирма Bost Digital Entertainment, которая нынче состоит всего из пяти человек, открыла сетевой кинотеатр по адресу <http://www.bosttv.com>. Сейчас, когда компания только начинает деятельность, на сайте можно посмотреть нишевые и экспериментальные сериалы Ballad of a Shinigami, Keitai Shoujo и Hanbun no Tsuki ga Noboru Sora. Думается, что права на распространение этих сериалов получить было несложно. В дальнейших планах Bost Digital Entertainment расширение сотрудничества с японскими компаниями и публикация аниме по принципу «напрямую из Японии». И, может быть, у нас наконец-то появится нормальный способ смотреть новые сериалы в тот же день, когда их крутят на японских телеканалах. С нетерпением жем успехов этого амбициозного начинания.



Прочие новости из Интернета. Культовый японский магазин додзинси Comic Toranoana открыл отдел торговли через Интернет. Сайт под названием Toranoana Download Store расположен по адресу <http://dl.toranoana.jp>. Здесь свободно продаются фантастические раритеты, ради которых многие энтузиасты специально ездили в Японию. А теперь, благодаря новейшим информационным технологиям, в онлайне можно приобретать любительскую мангу, компьютерные игры и коллекции иллюстраций. Художники, обеспокоенные соблюдением авторских прав на свои произведения, могут защитить их с помощью технологии Keyring PDF. Обычная цена – ввести пятьдесят рублей за мангу, меньше пятнадцать рублей за игру. И обязательная в нашем случае ложка дегтя: все это счастье доступно только японцам, а магазин работает только на японском языке. Нам остается только плятиться на картинки под грифом «для детей до 18 вход воспрещен».

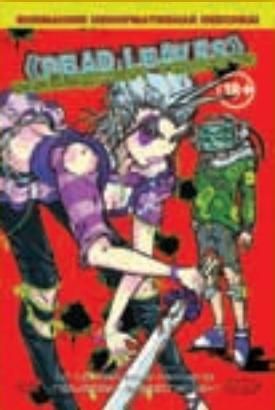


Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с МС Entertainment разыгрывает диск с аниме «Dead Leaves: Звездная тюряга». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свое имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 февраля.

ВОПРОС:
**У КОГО ИЗ ЭТИХ ГЕРОЕВ
ТЕЛЕВИЗОР ВМЕСТО БАШКИ?**

1. СИКАМАРУ ИЗ NARUTO.
2. ТАМАХОМЕ ИЗ «ТАИНСТВЕННОЙ ИГРЫ».
3. КАНТИ ИЗ FLCL.



Наш адрес: 10100, Москва,
Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр»,
«банзай!» (ответ лучше отправлять не
в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

Три DVD с аниме «Махороматик»
получает Михаил Кротов из Тольятти.
В октябре существовало три манга-
адаптации Mobile Suit Gundam 00.



Мы как-то упустили момент и забыли рассказать вам о прошедших этой осенью перестановках на российском рынке аниме. Наверстываем упущенное. Итак, компания XI Media, опубликовавшая на DVD телесериалы «Волчий дождь», «Беспокойные сердца» и «Эксперименты Лэйн», была приобретена японской фирмой Reanimedia Japan. Теперь на базе XI Media работает российский офис «Реанимедиа», расположенный в Воронеже. Задача компании – «выпуск издастий, приближенных по качеству изображения, упаковки и дополнительных материалов к японским отраслевым стандартам качества». Не сомневаемся, они справятся, ведь, как-никак, XI Media выпустила уникальные, неподражаемые издания. Новообразованная «Реанимедиа» с ходу заявила о приобретении прав на публикацию великолепных полнометражных фильмов «Пять сантиметров в секунду» («Yûyûki Go Sentimentorû») и «Девочка, покорившая время» («Toki no Kakeru Shoujo»), а также о один из самых громких телесериалов недавнего времени – «Меланхолия Харухи Сузумии» («Suzumiya Haruhi no Yuutsu»). Первые диски должны появиться со дня на день, и мы обязательно расскажем о них в следующих выпусках рубрики «банзай!».

Персонажи говорят длинными и тяжелыми фразами, которые совершенно не подходят к идиотским ситуациям, в которых оказываются герои. Обещанная ненормативная лексика проскаивает лишь изредка, в основном в несмелых репликах в стиле «Где огнетушитель нах?». На диске записана японская и русская озвучка в форматах 5.1, есть русские субтитры. Актеры поработали спустя рукава: то и дело замечашь, как наша озвучка промахивается мимо реплик японских коллег. Наши переводчики повадились использовать для этой ОВА название «Мертвые листья», что не более верно, чем «Призрак в доспехах» вместо Ghost in the Shell. На самом деле в названии имеется в виду лунная тюрьма, откуда можно выйти только мертвым. Поэтому официальное название – «Dead Leaves: Звездная тюряга» – оказывается гораздо ближе к истине.



Как оказалось, не только японцы, но и американцы в канун Нового года решили срочно открывать сетьевые представительства своих аниме-компаний. Телеканал Anime Network по адресу <http://www.theanimenetwork.com/aod> открыл службу бесплатного показа аниме через Сеть. Единственное, с чем придется мириться пользователю, – это необходимость смотреть рекламу перед началом и во время просмотра. Авторы службы обещают публиковать новое аниме каждый четверг, а сейчас на сайте уже доступны по три эпизода из Ah! My Goddess: Flights of Fancy, Air Gear, Comic Party: Revolution, Jinkis: Extend, Kurau: Phantom Memory, Pani Poni Dash!, Saiyuki и некоторых других сериалов. Служба совершенно бесплатна и доступна для всех желающих... проживающих на территории США. Аналогичная служба Toonami Jetstream также доступна только в США, а еще один конкурент, Adult Swim Fix, вещает в тестовом режиме, но зато на весь мир с сайта <http://www.adultswim.com/adultswimfix>.



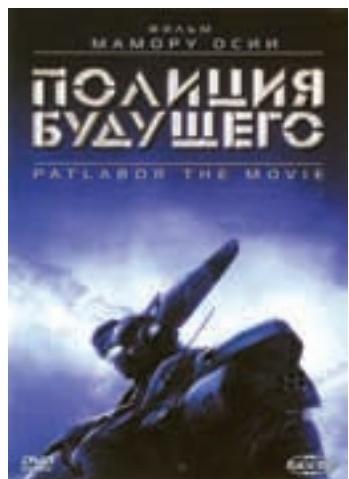
Шагающие боевые роботы из сериала «Гандам» вновь и вновь вдохновляют японских творцов. На этот раз в любви к известному меха-сериалу неожиданно расписались дизайнеры японского офиса Nissan. Недавно компания представила новую модель Nissan GT-R и, по словам создателей, современная GT-R замечательна тем, что ее внешний вид – не дань классическим европейским формам, а отражение японской культуры. Резкие линии кузова и отверстия для выхода воздуха на капоте, как оказалось, были созданы под впечатлением от классического анимешного меха-дизайна. На дорогах мира Nissan GT-R появится в этом году. Футуристический, дерзкий внешний вид Nissan GT-R продолжает традицию, начатую современной моделью Honda Civic (похожий то ли на НЛО, то ли на яйцо с колесами). Европейские автопроизводители просто идут в ногу со временем, а у японцев, куда ни посмотри, – техника будущего.



Мини-обзоры

ПОЛИЦИЯ БУДУЩЕГО

■ РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МАМОРУ ОСИИ, 1989 ■ РЕГИОН: РОССИЯ



«Полиция будущего» (Patlabor) – популярная манга, публиковавшаяся в 1988 – 1994 годах. Действие происходит в начале двадцатого века, когда роботы («лаборы») трудятся на стройках, а полиция использует специальную патрульную версию – «Патлаборов». Мангу не раз экранизировали в телесериалы и OVA... а потом за дело взялся главный зануда мира аниме Мамору Осии. В 1989 году он сделал из «Полиции будущего» то же, что в 1995-м сделает из «Призрака в доспехах»: красивую, заумную авторскую работу, имеющую мало общего с увлекательным оригиналом. Именно полнометражные фильмы Мамору Осии сейчас публикуются на

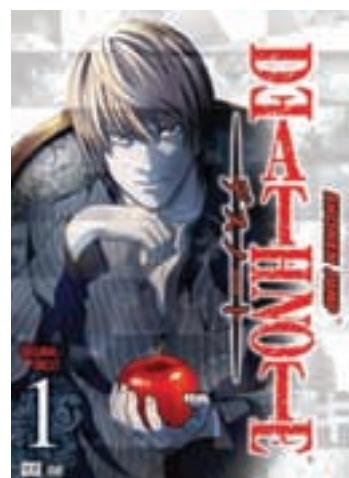
НАША ОЦЕНКА: МОЖНО СМОТРЕТЬ

DVD, и, несмотря на их объективные художественные достоинства, рука не поднимается написать «нужно смотреть». Слишком уж занудно.



DEATH NOTE. VOLUME 1

■ РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЭЦУРО АРАКИ, 2006 ■ РЕГИОН: США



Death Note – это, пожалуй, один из самых ярких телесериалов последних лет. До сих пор сериал распространялся на DVD только в Японии, но с ноября «Тетрадь смерти» появляется и в американских видеомагазинах: в продажу поступает первый диск, дублированный на английском. Озвучка, на наш взгляд, на четверочку: недурно, но и восторга не вызывает. Кстати, обратите внимание: японской звуковой дорожки на диске нет вообще. Диск стоит 25 долларов США, а для энтузиастов предусмотрены еще два варианта: первый DVD и первый том манги вместе за \$30 или первый DVD и фигурка ангела смерти Рюкса вместе за \$40. Нам же остается либо оформлять заказы в ин-

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ

тернет-магазинах, либо пускать слюнки. Ни одна российская аниме-компания не заявила о приобретении лицензии на издание этого замечательного мистического детектива.



RENTAL MAGICA. VOLUME 1

■ РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ИЦУРО КАВАСАКИ, 2007 ■ РЕГИОН: ЯПОНИЯ



Футбольные болельщики иногда называют команды-неудачники «командами ни о чём». Так вот, Rental Magica – это аниме ни о чём. По сюжету, у агентства магической помощи пропадает владелец, и семейный бизнес переходит к бестолковому, безвольному сынульке-добряку. Теперь он управляет целой организацией и должен следить за тем, чтобы подчиненные грамотно выполняли требования клиентов. А в подчиненных, разумеется, сплошь красавицы, спортсменки (очень не хватает комсомолок), волшебники и всякая ненестность потусторонняя. Всем им теперь предстоит развивать бизнес и разгадывать тайны своего и чужого прошлого. Типичная

НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ

«смешная шутка» сериала – шеф за малейшую провинность получает по башке от красавицы или спортсменки. В общем, ни толкового юмора, ни интриги, ни узнаваемых героев. И стоило огородить?



net land

интернет-центр
NetLand

самая правильная
атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понедельник
до 22.00

г. Москва, Театральный проезд, дом 5
м. Пушкинская, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

Манга

KENKO ZENRAKEI SUIEBU UMISHO

СОЗДАТЕЛЬ: МИЦУРУ ХАТТОРИ ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2005 ГОД, ЖУРНАЛ WEEKLY SHONEN MAGAZINE

Если название Kenko Zenrakei Suiebu Umisho плохо укладывается у вас в голове, то предлагаем свой вариант: «Веселый кружок плавания Умисё». О сюжете дальше можно даже не говорить: была вот в японской школе женская команда по плаванию, и был у них робкий мальчик, и однажды перевелась к нему взбалмошная обертка с Окинавы, и то, и сё... Несмотря на столь банальную завязку, Мицуру Хаттори умудрился сделать из обычной школьной манги конфетку. Здесь во многом заслуга его своеобразного стиля рисования, идеально подошедшего к жизнерадостному настрою манги: все героини – неутыкающие красавицы, все герои – вечный повод для шуток и хохм. И черт бы с ним, со стержневым сюжетом: на происходящее просто приятно посмотреть, а юмор умудряется не терять свежести от главы к главе. Аниме-сериал про веселый кружок плавания был показан на японском телевидении в прошлом году и сохранил многие из достоинств комикса. Последняя серия вышла в эфир 26 сентября. Ну а манга, как обычно, знай себе публикуется и не думает заканчиваться.

ケンコー全裸系水泳部 ウミショ

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ



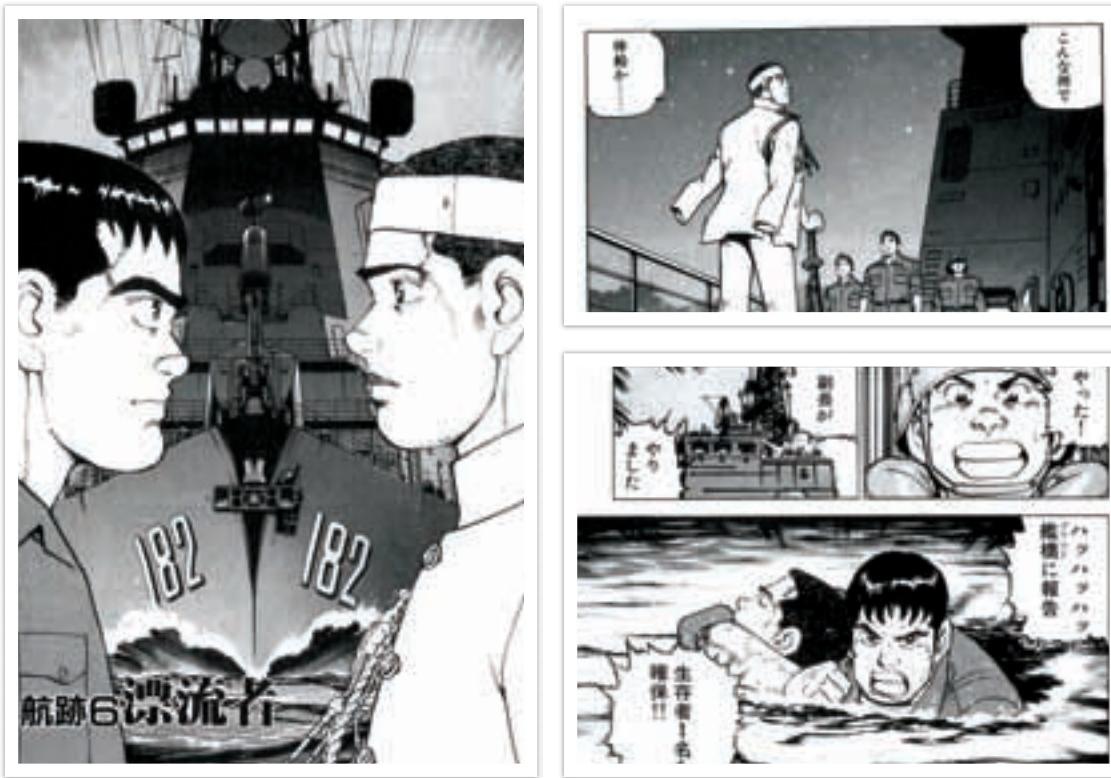
ZIPANG

СОЗДАТЕЛЬ: КАЙДЗИ КАВАГУТИ ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2001 ГОД, ЖУРНАЛ WEEKLY MORNING

Давным-давно Mobile Suit Gundam стал невероятно популярен за счет того, что изображенные в нем «Гандамы» были не суперроботами, а нормальными боевыми машинами. Танками будущего, если угодно. Все-таки есть что-то в военной технике, что заставляет трепетать суворое мужское сердце. И Zipang – блестящий пример сверхреалистичной, суровой и очень мужской манги. Действие происходит на японском эсминце «Мирай», который вдруг из наших дней проваливается во времени аж во Вторую мировую, аккуратно к Мидуэйскому сражению. Команда, разобравшись в происходящем, понимает, что их корабль – сила, способная изменить историю планеты. Ситуация требует немедленных и решительных действий, и каждый член экипажа на них готов. Манга реалистична и подробна до тошноты, вся техника и все оружие нарисовано точно таким, каким оно было на самом деле, армейские процедуры воспроизведены максимально точно, а сюжет насыщен даже большим военным пафосом, чем трейлеры Metal Gear Solid. На основе манги Zipang было создано аниме в 26 сериях, а сам комикс публикуется с 2001 года и еще даже не закончен.

ジパング

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ



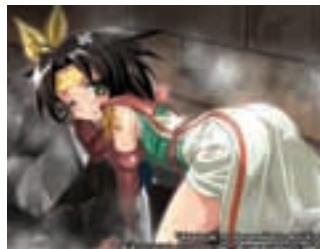
Игры

AKATSUKI NO AMANEGA TO AOI KYOJIN

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ АВТОРЫ: KOGADO STUDIO И KUMASAN TEAM ■ ДАТА РЕЛИЗА: МАРТ 2008 ГОДА

Ролевая игра Disgaea прославилась за пределами Японии за глубокую боевую систему, необычных персонажей и восхитительные иллюстрации. Однако мало кто знает, что в Японии подобные двухмерные рисованные ролевки выходят чуть ли не раз в день. Более того, многие из них публикуются только для PC, ведь так разработчикам не надо забивать себе голову сертификацией и другими издательскими процедурами и ограничениями. К сожалению, за пределами Японии такие игры почти никто не видит: переводить их – адский труд, а желающих разбираться в хитросплетениях боевой системы днем с огнем не сыскать. Akatsuki no Amaneka to Aoi Kyojin – как раз из породы таких компьютерных ролевых игр. Кстати, ее разрабатывали те же люди, которые создали игру «Тристия», аниме по которой, в свою очередь, опубликовала в России компания XL Media.

Сходство можно заметить и невооруженным глазом: здешние ученицы имперской академии очень похожи на девчонок из «Тристии». Герои Akatsuki no Amaneka to Aoi Kyojin отправляются на поиски забытых технологий, надежно спрятанных в глубоких подземельях, а ролевые похождения совмещены с элементами «интерактивной новеллы». И ни порнографии, ни эротики в кадре. Ни-ни.



Тем временем в интернетах

ANIME! ANIME!

■ АДРЕС: <http://www.animeanime.jp> ■ ЯЗЫК: японский

Крупнейший американский сайт об аниме – Anime News Network, а у японцев это – Anime! Anime! (<http://www.animeanime.jp>). Сайт построен в характерном для японцев «вежливо-информационном» стиле и не дает оценок ни сериалам, ни OVA, ни полнометражным фильмам. Это своеобразный сетевой журнал, где можно прочитать новости и репортажи с только что прошедших событий, интервью и спецматериалы, а также увидеть аниме-телеигрограмму. Характерно почти полное отсутствие картинок: сайт свято берегает авторские права японских творцов.



FAQ

3 популярных вопроса об аниме

Что такое «Акиба»?

Сокращенное название токийского района Акихабара, где расположено несметное множество магазинов, торгующих видеоигровой и анимешной атрибутикой.

Будет ли российский релиз «Пяти сантиметров в секунду»?

Да, будет. Правами на издание замечательного фильма Макото Синкай обладает компания «Реанимедиа», и релиз должен состояться совсем скоро. Как только это произойдет, мы напишем о фильме в рамках рубрики «Банзай!».

Как вам аниме Bokusatsu Tenshi Dokuro-chan?

Любопытно, жалко только, что местами перегибает палку. Шутки смешные, но уж больно похожие друг на друга. В общем, смотреть можно.



Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Йо** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностраница» по-японски.

Остановите мгновенье!

32-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Не годятся и изображения глюков из игр. Даже самых смешных. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



Ваш письма мы ждем по адресу
supershot@gameland.ru
(или обычному, почтовому)
до 1 февраля 2008 года.
Обязательно указывайте в теме:

ПОБЕДИТЕЛЬ 29-ГО ЭТАПА
Дмитрий Фисан,
dmitrijfisan@rambler.ru

ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO



Игра «Okami». Собраны все 100 Stray Beads. А это значит, что я облизал каждый укромный уголок игрового мира, выполнил абсолютно все квесты и победил в самых сложных сражениях.

РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй просто!

GamePost



В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО
НЕ БЫВАЕТ**



FIFA 08 (RUS)

TimeShift (RUS)

Hellgate: London
(русс.субтитры)

910 р.

572 р.

910 р.

- * Быстрый и удобный поиск по сайту

- * Профессиональные консультации продавцов

- * Возможность доставки в день заказа

Требуются курьеры! Достойные условия.

Классный молодой коллектив.

Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите:

sales@gamepost.ru



Телефон:
(495) 780-8825

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

НЕРЕАЛЬНЫЙ КОНКУРС

Журнал «Страна Игр» и компания Kraftway проводят конкурс среди поклонников Unreal и Unreal Tournament, приуроченный к старту игры Unreal Tournament III.

Ответы
принимаются
до 31 января
2008 года.

Ваша задача – прислать нам правильные варианты ответов на следующие вопросы:

- | | | | | | |
|---|--|--|---|---|--|
| 1
Какой команды не было в оригинальном UT? | 2
Сколько режимов стрельбы у рокет-лаунчера в оригинальном UT? | 3
Когда вышла первая часть Unreal? | 4
Какой мегакорпорации нет во вселенной Unreal? | 5
Где начинается действие первой части Unreal? | 6
Как зовут главного героя Unreal II? |
| a) Black Legion
б) Iron Guard
в) Raw Steel
г) Blood Fist | a) 5
б) 7
в) 6
г) 4 | a) 30.02.1997
б) 25.05.1998
в) 01.01.2000
г) 13.04.2007 | a) Лиандри
б) Аксон
в) Мицуми
г) Изанаги | a) В деревне муглов
б) На тюремном звездолете
в) В храме Древних
г) На ракетной базе | a) Гейб Ньюелл
б) Джон Дальтон
в) Солид Снейк
г) Роберт Лэнгтон |



Среди участников конкурса будет разыграно три компьютера Kraftway Idea, в том числе супермощная игровая машина на базе четырехъядерного процессора Intel® Core™ 2 Quad и видеокарты NVIDIA GeForce 8800 GTX. Также у нас есть дополнительные призы – три полугодовые подписки на журналы «Страна Игр» и «PC ИГРЫ» (на выбор), 15 комплектов из футболки, коврика для мышки и ручки с символикой журналов «СИ» и «PC ИГРЫ». Специальные призы от компании «Новый Диск» – 18 уникальных открыток UT3 с реальными подписями разработчиков игры, сделанных на выставке Games Convention специально к российскому старту проекта, и 18 сборников Unreal Anthology, включающих все игры вселенной от оригинала до UT2004.

* Разыгрывается только сам компьютер, без монитора.

Свои ответы отсыпайте на unrealidea@gameland.ru или же обычный почтовый адрес редакции.



Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проектах за последние 10 лет

<http://www.gameland.ru/>

Dark Fall: The Journal / Divine Divinity 2 / Elevator Action Old & New / Dorabase / Construction Destruction / Finding Nemo / Beowulf / Wario Land Advance / Само онки / Cricket 07 / Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower / David Douillet Judo / Black and White 2 / Manhunter: New York / Keys to Maramon / Cool 104 Joker & Setline / KnightShift 2: Curse of Souls / FUEL / Tactica Online / Space Colony / Dynasty Warriors Advance / Psi-Ops: Врата разума / Rayman 2: The Great Escape / Freekstyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Tropic: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дилемма / Mr. Smoozles Goes Nutso / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Серого Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To the Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harbots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The Vyrium Uprising / Karaoke Revolution Volume 3 / Kart the Kangaroo Round 2 / Nanostray / Born / America: No Peace Beyond the Line / WWE Raw / Чужие / Spider-Man 2 / Northland / Gun Showdown / Joint Task Force / Meteos / Bokta: The Sun Is In Your Hand / Dynasty Tactics / Star Wars: Knights of the Old Republic / SingStar / Shadowgrounds / Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast / Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent / Peter Jackson's King Kong / Myth III: The Wolf Age / Geneforge 4: Rebellion / Mark of Kri / AirBlade / Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura / EyeToy: Kinetic / EyeToy: Monkey Mania / Великие битвы: Битва за Курск / Left Behind: Eternal Forces / Polarium / Who Wants to Be a Gazillionaire? / Jack Keane / Ford Street Racing: LA Duel / Metal Arms: Glitch in the System / Silkroad Online / Devil May Cry / Escape from Alcatraz / Crimecraft / Horse Racing Manager 2 / MS Saga: A New Dawn / NHL 2005 / Tak 2: The Staff of Dreams / Next Generation Tennis 2003 (Roland Garros 2003 / US Open 2002) / Legend of Zelda: The Minish Cap / Gang War / Army of Two / Fullmetal Alchemist and the Broken Angel / Castlevania: Portrait of Ruin / D.Gray-Man / Ni-Oh / Bruce Lee: Quest of the Dragon / Three Kingdoms 2: Clash of Destiny / Warhawk / MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology / Ys: The Ark of Napishtim / Alien Blast: The Encounter / Gunslinger Girl Vol. 1 / In Cold Blood / Princess Natasha: Student Secret Agent / Тропико 2: Пиратский остров / Grand Theft Auto 3 / Legacy: Dark Shadows / Metroid Prime 2: Echoes / Constantine / Age of Mythology: The Titans / King of Route 66 / Catwoman / Tycoon City: New York / Sid Meier's Railroads! / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Summoner / 25 to life / W.E.L.L. Online / Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle / Medal of Honor Rising Sun / Code Age Commanders / Проклятые Земли: Затерянные в Астрале / Metal Gear Solid 2: Substance / C.B.I.H. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссей капитана Блэга / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seaciff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Zecond Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Merapeй 3 / Sims: Unleashed / Lord of the Rings: Tactics / Kingdom Under Fire: Heroes / UFC: Sudden Impact / Kaidou Racing Battle / Stolen / Ultima X: Odyssey / Dragon Empires / Северный Мир: Ansuz an Rайдо / Rome: Total War Barbarian Invasion / MapleStory / Freedom Force vs. The Third Reich / Capcom Classics Collection Reloaded / Monster Trucks DS / Ninja Gaiden Black / GT Advance 3: Pro Concept Racing / Lunar Legend / Jak and Daxter / Wizardry 8 / Mr. Robot / Overclocked / Soccer Fury / Switchfire / Братва и Кольцо / Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Armored Core: Nexus / Anachronox / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Day of the Mutants / Kirby Air Ride / Settlers 4 / Star Wars: Galactic Battlegrounds / Fallout: Brotherhood of Steel / Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur / METRO 2033: The Last Refuge / Xenus 2: Белое золото / Nintendogs: Dachshund and Friends / Mega Man Battle Chip Challenge / Around the World in 80 Days / MechWarrior 4: Mercenaries / Frame City Killer / Combat Mission: Shock Force / Horsez / Fired Up! / Shield / War World: Tactical Combat / Madagascar / Mafia: The City of Lost Heaven / Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen / East India Company / Ониблайд / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Specnaz 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Kaan:Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Военная Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra 11: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / CliXr: Race to Resurrection / Fire Emblem: Path of Radiance / S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl / Formula One 06 / Descent 3 / Maximo vs. Army of Zin / Crystal Key 2: The Far Realm / Grandia Xtreme / Crossfire / Парапрац 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получает Евгений Васильевич за верно подмеченные особенности современных, да и будущих видеоигр.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать нас о том, где на Украине можно недорого купить PSP. К сожалению, мы не знаем. Мы не следим за ценами в магазинах на территории бывшего СССР. На такие вопросы гораздо лучше ответят друзья и знакомые, сведущие в расположении «рыбных мест».

Художник: [тут](#),
<http://t52.cyberpunk.ru>

ПИСЬМО НОМЕРА

Евгений Васильевич,
indie87@mail.ru

Привет, «СИ»!

Игры, как, впрочем, и кино, давно стали красивыми и зрелищными сказками с их проблемами вселенского масштаба и идеальными, хотя и не без отсутствия своих слабостей, персонажами. Герои, словно по мановению руки кукловода, производят каждое движение отточенно и четко, выбирают наиболее эффективные позы, излагают мысли посредством цитирования фраз из учебников философии. Им чужды простые биологические потребности, поэтому они никогда не ходят в туалет, а если пытаются, то одними лишь целебными снадобьями. Именно это становится барьера между игроком и игрой, не дающим нам, соавторам этого действия, в полной мере ощутить эффект взаимодействия с происходящим на экране. Мы лишь можем проникнуться какой-то отдельной захватывающей сценой, нежели слиться с игрой и ее персонажами. Однако порою та самая мелочь, оставшаяся за кадром, та ниточка, пересекающая грань между миром реальным и виртуальным, обрывается при виде Данте, жующего кусок пиццы и нелепо пытающегося включить музыкальный при-

емник, или же Лахарла и его компании, собирающихся на пикник. Между тем дальше всех в этом вопросе зашла Persona 3 (сумматоры жизни не в счет), которая оказалась подлинным бриллиантом. Эта игра наиболее правдоподобно показала контраст между обыденными школьными буднями и мистическими ночными вылазками с целью спасения людей от нашествия сил тьмы, а в дальнейшем и от конца света. Здесь ты не просто спасаешь мир, но живешь в нем, каждый день ходишь в школу, налаживаешь отношения с одноклассниками, проводишь свободное время так и с тем, как и с кем пожелаешь. Честная жизнь с семью днями в неделю и четырьмя неделями в месяц, с туристическими вылазками и чередами неожиданных сюжетных ходов. Как человек с приличным игровым стажем, хочу сказать, что это единственная игра, которая мне практически не наскучила за проведенные с нею сто игровых часов. Контакт между игроком и игрой колоссален и уже через небольшой промежуток времени воспринимаешь себя частью той по-семейному теплой будничной идиллии, которая царит между персонажами. Мне реально было страшно, что конец игры будет не слишком радостным и обернет-



ТЫСЯЧА МИЛЛИОНОВ ЗОМБИ

Когда пишешь письмо, то, я уверен, его нужно как можно скорее закончить и отправить. Иначе на следующий день или по истечении некоторого времени обязательно захочется что-то изменить, добавить или удалить. Но это – особый случай. Прошло уже несколько месяцев, но мнение абсолютно не меняется, и я согласен с каждым (своим же) словом. И вдвойне непонятно, почему мое послание осталось без внимания. Дабы это не повторялось бесконечно, посыпаю вам черновик. С тем, что сказано в нем, я согласен и по сей день, хотя не исключаю и других версий. Но только

обоснованных. Напоследок думаю, что, конечно, вы не напечатаете это письмо и bla-bla-bla. Здравствуй, уже давно мной уважаемая редакция «СИ», и, в частности, обозревавший в недавнем прошлом игру Dead Rising Игорь Сонин. Как вы уже поняли, речь в моем письме пойдет об упомянутой выше игре и ее обзоре. При всем моем уважении к автору, вынужден с ним не согласиться. При достаточно высокой выставленной оценке звучат, и довольно часто, негативные нотки. Дело в том, что при прочтении материала доверяешься автору и принимаешь представление об игре в его видении. Но после прохождения игры или хотя бы после

полного в нее вникания я обычно перечитываю статью, чтобы еще более глубоко прочувствовать происходящее и сопоставить свое представление об игре с прочитанным.

Для себя я давно решил, что, купив Xbox 360, обязательно возьму и Dead Rising. Но Игорь настоятельно рекомендует перед покупкой сканать демку, приводя при этом не вполне обоснованные аргументы. Дескать, в «демке» – все лучшее, что есть в Dead Rising: скейт, вешалки, бензопила, клюшка для гольфа, непрожаренная пицца, циничный репортер и тысяча миллионов зомби. Прямо скажу, я в демке не играл, но все, что сказано, это не луч-

шее, а вполне обыденно для Dead Rising. Помимо непрожаренной пиццы тут так же есть и батон, и свежее мясо, и яблоки, и еще много чего. В этом есть суть игры, как было правильно замечено, игра сделана с изрядной долей юмора, и это ее плюс. При желании игру можно пройти, вообще не убив ни одного зомби, и это выражено автором как недостаток. Но правильнее было бы сказать так: попробуйте пройти игру, убив менее полутора мертвецов, и бац – о просчетах уже сократится. Так же легко можно перефразировать и следующее: если вы не успеете оказаться в нужное время в нужном месте и пропустите ключевое со-

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ.
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Намечается ли игра про Наруто на PS3?
А как же Naruto от Ubisoft?

Naruto: Rise of a Ninja от Ubisoft выходит только на Xbox 360. Однако японская компания CyberConnect2 разрабатывает безымянную пока игру про Наруто для PlayStation 3. Релиз – в 2008 году.

Не планируется ли продолжение Gears of War?

Конечно планируется. Разработчики не раз об этом заявляли, но что именно ждет нас в продолжении и когда оно выйдет, пока неизвестно.

Что означают термины TRPG, SRPG, и CRPG?

TRPG это tactical role-playing game, тактическая ролевая игра. SRPG это японское название того же жанра – strategy role-playing game, стратегическая ролевая игра. Ну а CRPG расшифровывается как computer role-playing game и обозначает ролевую игру для персонального компьютера.

С НАСТУПИВШИМ! ЕСЛИ ПОМНИТЕ, В 200-М НОМЕРЕ РУБРИКА «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ» БЫЛА СОСТАВЛЕНА ИЗ ПИСЕМ, ПРИСЛАННЫХ ЧИТАТЕЛЯМИ В ДЕВЯНОСТИЕ ГОДЫ И СРАЗУ ПОСЛЕ 2000-ГО. В ЭТОЙ РАЗ МЫ РЕШИЛИ НЕ ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАТЬ. И ХОТЯ ТЕ ПРОБЛЕМЫ, КОТОРЫЕ ПОДНИМАЮТ В ПИСЬМАХ НАШИ ЧИТАТЕЛИ, АКТУАЛЬНЫ ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС, БУДЕТ ЛЮБОПЫТНО ВЕРНУТЬСЯ К НИМ ЧЕРЕЗ ПЯТЬ ИЛИ ДЕСЯТЬ ЛЕТ, ОТОРВАвшись ОТ МУЛЬТИПЛЕРНЫХ СРАЖЕНИЙ ЗА PLAYSTATION 5, XBOX 720 ИЛИ NINTENDO NYA DS HYPER.

ся трагедией для так привычных и особенных для меня игровых друзей и товарищ. Немного странной кажется та ситуация, что современного игрока уже не удивляет возможность уничтожить в пух и прах игровую локацию или взорвать здание, однако при этом он необычайно рад, когда героям дают возможность посетить туалет, сходить в ресторан или совершить иной поступок, нетипичный для конкретного жанра или для игр в целом, но так характерный для человека как биологического существа. К сожалению, разработчики все больше гоняются за техническим процессом и количеством пикселей на экране, забывая наполнить эту глянцевую пустоту едва уловимыми мелочами. А может быть, и щепотки самоиронии были достаточно? В лучших традициях Хидео Кодзими...

WREN // Вообще, типичная игра, где герой может делать кучу ненужных для геймплея вещей, это *Shenmue*. Помню, как в первой части наткнулся на девочку с котенком – это было просто чудесно. Проблема в том, что жить в *Shenmue* было интересно, а вот играть – как-то так, не очень. А самая лучшая игра, где можно жить и развлекаться, – это *Uncharted Waters: New Horizons* на *Mega Drive* и других платформах начала 90-х. Мне, например, очень нравилось покупать в зарубежных странах драгоценнос-

ти и дарить их официанткам в таверне одного из прибалтийских портов. Просто так. За спасибо.

Н.ОДИНЦОВА // Я с удовольствием прошла третью «Персону», заскучав лишь в самом финале, когда моего героя по-прежнему гоняли на уроки, а все его характеристики уже достигли заоблачных высот. Но все же справедливости ради замечу: разработчики из *Atlas* не первые, кто вспомнил о таком естественном желании героев, как справить нужду. В «Стране» №8(233) за 2007 год эту тему подробнейшим образом раскрыл Илья Ченцов в своем спецматериале.

с // Нелепость и нелепость Данте в упомянутой *Devil May Cry* – такая же целлулоидная, как и геройка Мастера Чифа из *Halos*. Вы во всем правы, кроме одного лишь нежелания замечать многообразие жанров и форм, выступающих в пику упомянутому вами фасону. А их есть, и немало. Вспомните кривляния Джина из *God Hand*, вспомните истерики Баузера в *Super Paper Mario*, да хоть Райдена из *MGS2*, посмеивающегося сами-знает-те-на-чем. И подзатыльники, которыми награждают друг друга герои *Army of Two*, в полной мере можно отнести на счет всех приверженцев шаблонных фраз и картических поз. Героика и патос – лишь одна сторона, один жанр, одна форма, один зритель.

А есть другие, и их тоже хватает. И они тоже отточены, утверждены на совещании и тщательно отрефериованы. Что же до оправления естественных надобностей... Намеков на это хватает везде («Страна Игр» даже публиковала спец на эту тему), а вот подробностей... Так ли они нужны в нашем мире грез, эти подробности? Вот вам лично нужны? Мне нет.

И.СОНИН // Кто-то сказал «Хидео Кодзими»? Мы идем к вам! А если серьезно, то героика и обыденность – две стороны одной медали. Героический персонаж кажется нам далеким и нереальным, обыденный – слишком скучным. Задача здесь, пожалуй, такая: с какой скоростью вертеть перед зрителем медальку, показывая то одну, то другую ее стороны? Если подумать, то «смешные дубли» в конце трейлеров *MGS* и прочие тамошние нелепости – как раз то, что делают героев нормальными людьми, а не картонными суперменами. Не могу удержаться: более того, в аниме *One Piece* у каждого героя, каким бы умелым, ловким или хитрым он ни был, обязательно найдется смешной изъян. Зоро теряет ся, Усопп боится, Нами жадничает, Сандзи теряет волю при виде красавиц, Робин стесняется, Френки поет и танцует, а Луффи так и вовсе тупой. И ничего. В конце концов, чем проще герой, тем ярче оказывается контраст между повседневностью и подвигами.

бытие, сюжетный паровоз не будет ждать. «Истина утеряна на-всегда», – сообщает вам игра... Но вы забываете сказать, что она еще и предлагает перезагрузиться. Кстати, сейчас в игре не один, а в каждом туалете Франк может расслабиться и сохранить игру. А делать это за две минуты до ключевого события вас никто не заставляет, ведь в игре все предельно доступно обясняено: что, когда и где произойдет. Ну а запороть можно любую игру и без этого. Ведь на коробке стоит, кажется, значок «17+», что подразумевает принадлежность к определенной возрастной группе людей. Вывод следующий: в целом *Dead Rising* не без минусов, и это оп-

ределенно. Но их не так много, как утверждает автор статьи. 8,5–9 баллов она заслуживает вполне законно, хоть это и мое личное мнение.

Денис Антонов,
г. Донецк

И. СОНИН // Знаете, а ведь и мое мнение насчет игры за последние месяцы не изменилось. Вы очень верно подметили: все, что есть в демоверсии «вполне обыдено для *Dead Rising*». В этом-то вся суть: в демоверсии можно увидеть почти все лучшее, что есть в игре. *Dead Rising* в какой-то момент перестает удивлять, и дальше в кадре – зомби, зомби, зомби.

Что там с Xenosaga III? Она вышла у нас или нет?

Ничего. Третья часть в Европе не выходила, и пока о ее релизе в PAL-регионе ничего не слышно. Не исключено, что игру у нас вообще публиковать не будут. Как и первую, кстати.

Korga появится в продаже новая GTA?

В финансовой отчетности Take-Two Interactive запуск *GTA IV* запланирован на февраль-апрель. Совсем скоро, если сроки, конечно, опять не сдвинут.

«ДЕТЕМ ДО» И «ДЕТЕМ ПОСЛЕ»

Привет, редакция «Страны Игр»! Если честно, то я так вам ничего и не написала, только вот возникла у меня на днях одна любопытная мыслишка, и решила я поделиться ей с кем-нибудь, кто хоть немножко разбирается в вопросе. После того как я вдоволь наигралась во всевозможные игры, решила хоть немного подумать о них, да и вообще обо всей индустрии в целом. По идеи, каждая игра (если, конечно, она создается не только ради денег) отражает и пристрастия, и глубоко запрятанные страхи, и желания самих разработчиков. Может быть, кого-то в детстве злая

Что известно насчет The Elder Scrolls Travels: Oblivion для PSP? Ходят слухи, что проект закрыли.

Ничего не известно. Разработчики отказываются от комментариев, а релиз вновь и вновь откладывается. Чем это закончится, неизвестно.

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТ



АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ

ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

• Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.

• Срок подключения
в Москве – 14 дней,

в Московской области – от 14 до 30 дней.

• Установка прямого
московского телефонного номера

• Многоканальные
телефонные номера

• IP-телефония

• Выделенные линии Интернет

• Корпоративные частные сети (VPN)

• Хостинг, услуги data-центра

РМ Телеком

www.rmt.ru e-mail: info@rmt.ru (495) 999-8212

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 22(247), СТРАНИЦА 37

Ошибка здесь в том, что амуниция вовсе не синонимична боеприпасам. Под этим словом подразумеваются ремни, патронташи, портупеи и прочее военное снаряжение, не относящееся к одежде и оружию. Спасибо всем, кто заметил оплошность! Больше так не будем.



Кто виноват?

Наталия «Крутая пушка» Одинцова

Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.



НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

**ДИСКУССИЯ
ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА
ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ
«СИ». ЖДЕМ ВАС НА
[HTTP://FORUM.
GAMELAND.RU](http://forum.gameland.ru)**

бабка напугала страшилками на ночь, вот и этот его страх, до посы по времени таившийся где-то глубоко в подсознании, выходил наружу и появлялся какой-нибудь ужастик, да такой страшный, что цензура сразу запрещает его и «детям до...», и «детям после». Ну а если поиграете, то это уже ваши личные проблемы и никто вам не поможет в них разобраться, кроме, разве что, до смерти запуганного своей не в меру разыгравшейся фантазией разработчика. А кто-то, например, обожал собирать моза-

SMS

ОТВЕТ ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ
ВОПРОСЫ НА НОМЕР
+7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО
РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Сколько кнопок на клавиатурах японских компьютеров?

Как и на всех нормальных клавиатурах – немногим больше сотни. Японцы записывают слова с помощью слоговой азбуки, а компьютер потом сам предлагает варианты иероглифического написания.

Правда, что в программу Олимпийских игр включают Counter-Strike?

Нет, не правда. Ни одна дисциплина киберспорта не входит и в ближайшее время не будет включена в программу Олимпийских игр.

Почему Brothers in Arms: Hell's Highway еще нет в магазинах?

Потому что выпуск игры перенесли на начало следующего года. Релиз, со-

гласно финансовой отчетности издателя, должен состояться до марта, он точная дата пока неизвестна.

Какое у вас мнение насчет присутствия допотопной винтовки Мосина в MGS4? Может быть, разработчики думают, что это отличное оружие для стрельбы по бочкам с горючим?

Несмотря на то что винтовку Мосина придумали более ста лет назад, она активно использовалась и производилась социалистическими странами. И нет ничего удивительного в том, что одна из таких винтовок могла оказаться в наши дни на Ближнем Востоке.

Почему консоли делают только в США и Японии? Как же Европа?

Так исторически сложилось. В Европе консольный рынок всегда был мень-

шепереписки с единомышленниками. Вот он.

344001, Ростовская обл., г. Ростов-на-Дону, улица Скачкова, д. 39А.

Пожалуйста, пишите письма! Очень жду!

Грызунов Иван,
г. Ростов-на-Дону

WREN \\ По-моему, аниме-движение в России очень широко развито. У меня нет ни одного знакомого молодого человека или девушки, которые вообще никогда не слышали об аниме. Хотя бы одну-две вещи смотрели. Другое дело, что хардкорных анимешников, которые ездят на фестивалях и состоят в клубах, не так много. Это просто не очень нужно сейчас. Раньше, когда новые сериалы буквально передавались из рук в руки, приходилось дружить с нужными людьми, чтобы они позволяли переписывать диски и кассеты. А сейчас можно пройти в магазин, взять каких-нибудь Chobits в официальной русской версии, и все. Сейчас аниме имеет в России примерно тот же статус, что и азиатские боевики. Или приставочные игры. Далеко не все их любят, но никто не считает их чем-то таким совсем уж странным.

Конкретно насчет Ростова-на-Дону – просто не повезло. Я знаю несколко очень известных анимешников, которые родом именно из этого города. Я думаю, что Зонт даст нужные ссылочки.

И.СОНИН \\ Да нет, аниме-движение у нас довольно развито, и не только в столице. Сначала, пока не попадешь в этот круг, может показаться, что таких людей мало. Но стоит только вливаться в «тусовку», и у вас мгновенно появятся единомышленники по всей России. Нужные ссылочки на несколько очень известных анимешников я не дам, а вот насчет клубов могу помочь. Кстати, Ростов-на-Дону в этом плане довольно продвинутый город, и здесь вам, конечно, повезло. Познакомиться с ростовскими анимешниками можно на <http://www.xanime.ru> и <http://www.nippon-on-don.fatal.ru>.

ше, а работать на нем было сложнее. Поэтому все европейские компании, выпускающие приставки, ушли из бизнеса. Две последние европейские консоли – портативные системы N-Gage и Gizmondo – были сняты с производства в 2006 году.

А что, разве Sega Rally Revo не вышла на Xbox 360?

Вышла. Если где-то заявлено иначе, это ошибка. Sega Rally Revo была опубликована на Xbox 360, PS3, PC и PSP. Но переведены на русский только версии для PS3, PSP и PC.

Насколько удобно играть в стратегии на консолях?

Достаточно. Конечно, с мышью и клавиатурой удобнее, но в консольных иг-

ХИТ ZONA

ДОМАШНИЕ

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

КНИГИ

СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ
WWW.HITZONA.RU

НЕ ПРОСТО ЧЕМПИОНАТ ПО ПЛАВАНИЮ

Привет! Ваш замечательный журнал я читаю постоянно. Я скромный, но счастливый обладатель PC, PS2 и GBA. Хотел бы поделиться с вами своими рассуждениями. Во-первых, я в ближайшее время собираюсь покупать PS3. Дело не в потрясающей графике (у друга играл) и не в новых технологиях (Blu-ray), и не в цене (PS3 стоит 21000 рублей, а обычный плейер Blu-ray – 40000 рублей). Многие, наверное, не задумывались, что все их устраивает в PS2, но через год для нее не будет больше игр! Поэтому придется раскошелиться. Игры я предпочитаю

спортивные – FIFA, NBA Live, Pro Evolution Soccer и т.д. Но неужели кроме трех компаний-разработчиков никто из сотен компаний не может сделать классную игру про футбол? А это не просто там чемпионат по плаванию с надувными бассейнами. Это миллионы поклонников по всему миру. Дело ясное – нет конкуренции. По сравнению с FIFA 06 ее продолжение, FIFA 07, изменилось только внешне. Но люди все равно ждут октября, когда на полках будет долгожданная коробка, хотя знают, что это практически то же самое. А ведь раньше FIFA 2001, FIFA 2002 и FIFA 2003 были совершенно разными, непохожими друг на друга играми.

P.S. Можете подсказать какой-нибудь баскетбол на GBA?

Станислав Исаев,
г. Москва

WREN \\ Вообще говоря, Sega долгое время пыталась делать «свой футбол» (*Virtua Soccer*), а потом плюнула на это дело и передала спортивный бизнес компании Take-Two (правда, без футбола). Еще свой футбольный сериал есть у Sony – *This is Football*. А еще есть *Sensible Soccer 2006* от Codemasters. Так что какие-то попытки есть.

Почему так мало компаний делает спортивные симуляторы? Во многом, потому, что с существующими сериалами сложно кон-

курировать. Они хорошие и всех устраивают. А еще – из-за проблем с покупкой лицензий на использование образов реальных спортсменов и клубов. Часто бывает так, что EA заключает эксклюзивный контракт. И другие издательства вынуждены делать игры с названиями клубов в духе «Шмелси» и «Морковкер Юнайтед».

И. СОНИН \\ Графика на Xbox 360 не хуже, для новой технологии толком нет дисков, а на 21000 рублей можно купить еды на несколько месяцев вперед. Однако насчет игр вы совершенно правы – игры для PS2 потихоньку перестают выходить, и скоро руки окончательно пересохнут.

рах управление, как правило, адаптируется под геймпад, поэтому и на приставках играть в стратегии тоже удобно.

Будет ли продолжение Haunting Ground от Capcom?

На сегодняшний день сиквел Haunting Ground не анонсирован.

Сколько составляет абонентская плата в «Рагна-рок Онлайн»?

Нисколько. Сейчас игра совершенно бесплатна, и лишь некоторые дополнительные услуги предоставляются за деньги. Для доступа к игре достаточно скачать клиент с официального русского сайта игры по адресу <http://www.raggame.ru>.

Началась ли разработка Diablo 3?

Официально игра не объявлена, но слу-

хи о третьей части Diablo ходят уже очень давно. Не исключено, что Blizzard просто секретничает, а на самом деле игра наполовину готова. Впрочем, не исключено и обратное.

Когда выйдет Disciples 3?

Игру обещают выпустить в первой половине следующего года. Пока более точных данных у нас нет.

Будет ли Final Fantasy III на PSP?

На сегодня такой римейк в плане релизов не значится. Из нашего разговора с продюсером FF III мы сделали вывод о том, что Nintendo и Square Enix договорились, что эта часть на PSP перенесена не будет.

Почему почти все лучшие игры с Xbox 360 портируют на PC? Консоль же покупают как раз

из-за уникальных игр на ней!

Очень хороший вопрос. Нам сложно отвечать на него за разработчиков, но мы попробуем. Может быть, дело в том, что стоимость разработки игр нового поколения стала непомерно высока и компаниям стало гораздо сложнее создавать игры. Соответственно, чтобы «отбить» затраченные деньги, они стараются продать одну и ту же игру как можно большим тиражом, пусть и теряя эксклюзивную верность одной платформе. Кстати, заметьте, что независимые разработчики не спешат делать эксклюзивы и для PS3, и почти все тамошние хиты сделаны внутренними студиями Sony.

Где можно достать полный каталог игр с описанием для Xbox?

Пожалуй, лучший каталог можно посмотреть в Сети на <http://www.xbox.com>.

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

На сегодняшний день там хранится информация о ровно восьми сотнях игр для первого Xbox.

Вопрос на засыпку: можно ли играть на Wii в невесомости?

Можно. Попробуйте сами: для этого достаточно подпрыгнуть перед телевизором.

Подскажите, нужны ли драйверы для геймпада от Xbox 360 при подключении к ПК? Если да, то где их взять?

Нужны ли драйверы, зависит от операционной системы. Windows Vista автоматически распознает геймпад от Xbox 360, а в Windows XP потребуется драйвер. Скачать его можно либо через автоматическую службу Windows Update, либо вручную, например, вот здесь: <http://www.microsoft.com/hardware/gaming/download.mspx>.

Pro Disk | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ВЫ, ДОЛЖНО БЫТЬ, УЖЕ В КУРСЕ, ЧТО СЕГОДНЯ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР» ОТМЕЧАЕТ ЮБИЛЕЙНЫЙ 250-Й ВЫПУСК ЖУРНАЛА. В СВЯЗИ С ЧЕМ МЫ ПОДГОТОВИЛИ ДЛЯ ВАС ФИЛЬМ О РЕДАКЦИОННОЙ ЖИЗНИ. О ТОМ, КАК МЫ РАБОТАЕМ, О ТОМ, КАК ДЕЛАЕТСЯ ЖУРНАЛ, ДА И ПРОСТО О ВСЕМ ВАЖНОМ И ИНТЕРЕСНОМ ИЗ ЖИЗНИ РЕДАКЦИИ. ПОМИМО ЭТОГО В РАЗДЕЛ SPECIAL ПОПАЛИ ДВЕ НОВЫЕ СЕРИИ МУЛЬТИФИЛЬМА HEAVENLY SWORD, КОТОРЫЙ СТАРТОВАЛ НА ПРОШЛОМ ДИСКЕ. ТАКЖЕ СТОЯТ ВНИМАНИЯ НЕСКОЛЬКО МАТЕРИАЛОВ С «ИГРОМИРА», ТАКИЕ КАК, НАПРИМЕР, ПРЕЗЕНТАЦИЯ FAR CRY 2 И ИНТЕРВЬЮ С ДВУМЯ НАШИМИ КОМАНДАМИ РАЗРАБОТЧИКОВ – CREEOTEAM И TARGEM GAMES. В РАЗДЕЛЕ ОБЗОРОВ НЕ ТАК ГУСТО, КАК В ПРОШЛОМ МЕСЯЦЕ, Но ДОСТОЙНЫХ ИМЕН НЕМАЛО: ТУТ И ДАВНО ОЖИДАЕМЫЙ HELLGATE: LONDON, И НА УДИВЛЕНИЕ БОДРАЯ «ОНИБЛЭЙД», И ЧАРУЮЩИЙ FOLKLORE, И НОВАЯ ЧАСТЬ ПОПУЛЯРНОГО СЕРИАЛА RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION.

//SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



6

ВИДЕООБЗОРОВ

3

ВИДЕОПРЕВЬЮ

5

ВИДЕОФАКТЫ

СПЕЦОВ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!



ВИДЕООБЗОР

SPECIAL

ФИЛЬМ О ЖИЗНИ РЕДАКЦИИ

ИНСАЙДЕР

Что такое «Звезда Смерти»? Почему в редакции каждой консоли по паре? Сколько злости извергает Врен во время сдачи? Кто громче всех орет во время игры в Unreal Tournament? Умеет ли SpaceMan хотя бы давить на кнопки в Tekken 5? Ответы на эти и многие другие вопросы вы узнаете из уникального фильма о нашей жизни, приуроченного к юбилейному 250-му выпуску.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеоролики и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).



Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильмов) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню пропигрывателя (отцца «выбор языка») или консоль.

2. РАЗДЕЛЫ

- Видеофакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Икрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика из рубрики «Банзай!».



ВИДЕОСПЕЦ!

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ ИЗ CREEOTEAM

ИГРОМИР 2007

Благодаря компании «Бука» нам удалось возможность побывать с командой CreaTeam. Устроившись в уютном лимузине, мы выведали немало крайне интересных подробностей о готовящейся игре «Коллапс».

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ ИЗ TARGEM GAMES

ИГРОМИР 2007

Вы можете себе вообразить классическую Burnout, только с грузовиками вместо спортивных? А вот ребята из Targem Games не только могут, но и уже вовсю развивают эту идею, работая над игрой Sledgehammer. О ней-то мы и расспросили разработчиков с пристрастием.

Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:

- Deus Ex 3 PC Xbox 360 PS3
- Fallout 3 PC Xbox 360 PS3
- Chocobo's Mystery Dungeon: The Labyrinth of Lost Time Wii
- Grand Theft Auto IV Xbox 360 PS3
- NBA Ballers: Chosen One Xbox 360 PS3
- Forza Motorsport 2 Xbox 360
- Lost Odyssey Xbox 360

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- Burnout Paradise Xbox 360 PS3
- Senjou no Valkyria: Gallian Chronicles PS3
- No More Heroes Wii

ВИДЕООБЗОРЫ:

- The Simpsons Game Xbox 360 PS3
- Folklore PS3
- Ratchet & Clank: Tools of Destruction PS3
- Ониблэйд PC
- Spider-Man: Friend or Foe PC PS2 Xbox 360 Wii
- Hellgate: London PC

ТРЕЙЛЕРЫ:

- Grand Theft Auto IV Xbox 360 PS3
- Lost Odyssey Xbox 360
- Gran Turismo 5 Prologue PS3

SPECIAL:

- Фильм о жизни редакции
- Презентация Far Cry 2
- Интервью с разработчиками CreaTeam
- Интервью с разработчиками Targem Games
- Heavenly Sword (мультифильм)

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

FAR CRY 2

Презентация с «ИгроМир 2007»

Far Cry 2 – и не от немецких кусенников из CryTech? Да, именно так. И никаких больших джунглей. Добро пожаловать в саваны Африки – здесь засушливый климат, быстроногие антилопы и очень злые лягушки с автоматами. Ах да, и никаких больших монстров. Перед вами – запись 25-минутного презентационного показа пре-альфа версии, привезенной на «ИгроМир 2007». Вы узнаете о будущей игре все. И гарантируем вам, за эти не-полные полчаса у вас обязательно возникнет ощущение, что Crysis – уже не самый лучший шутер на свете.

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...



ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

GRAND THEFT AUTO IV XBOX 360 PS3

трейлер

Вот это игра! Вот это музыка! Как ни крути, а услышать отечественного хип-хопера Серегу мы никак не ожидали. Да и сама GTA IV все хорошеет.



LOST ODYSSEY XBOX 360

трейлер

Новая попытка японцев сделать игру любимого жанра для неподобной консоли. Пока Lost Odyssey выглядит очень красивой и эффектной JRPG. Да что мы рассказываем – смотрите сами!



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE PS3

трейлер

Все любят новый Nissan GT-R. И мы его любим. А как уж его любят в Polyphony Digital – просто слов нет. Вон, даже в новенькой телерекламе красуется этот серебристый полноприводный монстр.



ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

BURNOUT PARADISE PS3 XBOX 360

Демоверсия новой части самой беспредельной автогонки современности выйдет только 13 декабря, поэтому подробный отчет и впечатление о ней ждите в следующем номере. В этот раз мы собрали самые последние факты и видеоролики для нашего стандартного видеопревью.



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННО-РУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

THE SIMPSONS GAME PS3 XBOX 360

Самая гениальная видеоигра о видеоиграх, в которой геймплей – последнее дело.



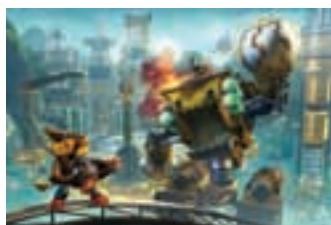
FOLKLORE PS3

Страшная сказка – с мистикой, прологом, эпилогом и... плохой озвучкой.



RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION PS3

Бешеный незаяц и тостер-нахлебник в поисках болтов и гаек нового поколения.



SENJOU NO VALKYRIA: GALLIAN CHRONICLES PS3

Кто бы что ни говорил, а в короб PlayStation 3 начинают собираться по-настоящему любопытные игры. К их числу отнесем и Senjou no Valkyria. Завораживающая cell-shading графика, интересный мир и не менее интересное совмещение жанров – все это делает «Галльские хроники» одной из самых ожидаемых игр для PS3 в следующем году.



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

FALLOUT 3 PS3 Xbox 360 PC



DEUS EX 3 PS3 Xbox 360 PC



FORZA MOTORSPORT 2 Xbox 360



NO MORE HEROES Wii

Еще одно безумное творение студии Grasshopper Manufacture (создатели Killer 7) достигнет наших берегов уже в феврале, так что мы решили еще разок напомнить вам об этой игре. Не помешает.



Deus Ex 3 PS3 PC Xbox 360 • Fallout 3 PS3 PC Xbox 360 • Grand Theft Auto IV PS3 Xbox 360 • Chocobo's Mystery Dungeon: The Labyrinth of Lost Time WII • NBA Ballers: Chosen One Xbox 360 PS3 • Forza Motorsport 2 Xbox 360 • Lost Odyssey Xbox 360

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ РС-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ

ЕЖЕГОДНЫЙ ПРИВЕТ ИЗ БУДУЩЕГО. У ВАС ТАМ ВСЕ ЕЩЕ 2007-Й, А У НАС ТУТ – ТРУДОВЫЕ БУДНИ 2008-ГО. ЗНАЕТЕ, ПРОГНОЗЫ СКЕПТИКОВ И ФАНТАСТОВ СБЫЛИСЬ: БУДУЩЕЕ ВЫДАЛОСЬ МРАЧНОЕ. ИНОПЛАНЕТИЯНЕ БЕЗОБРАЗНИЧАЮТ, СТАРУШКУ ЗЕМЛЮ ОПЯТЬ РАЗВАНДАЛИВАЮТ, А ЕЩЕ И ИГРУ ПО МОТИВАМ ЭТОГО ГАДСТВА ДЕЛАЮТ, ПРЕДСТАВЛЯЕТЕ? НАЗЫВАЕТСЯ – UNIVERSAL AT WAR: EARTH ASSAULT. И НАС ЗАСТАВИЛИ ДЕМОВЕРСИЮ ВЫЛОЖИТЬ. СИЛЫ СОПРОТИВЛЕНИЯ РЕДЕЮТ – ОСТАЛИСЬ ТОЛЬКО РУССКИЕ КОМИКИ ДА РЭМБО, ИХ АГИТАЦИОННЫЕ РОЛИКИ СМОТРИТЕ В РАЗДЕЛЕ WIDESCREEN. ЗАТО СТАХАНОВСКИМИ ТЕМПАМИ СОЗДАЮТСЯ ЗАПЛАТКИ ДЛЯ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ИГР – ВОН И «ТЕРРИТОРИЮ ТЫМЫ» ПОДШИЛИ, И «7.62» ЗАЛАТАЛИ. ЯПОНЦЫ ЖЕ ПРОДОЛЖАЮТ ЗАДАРОМ ДЕЛИТЬСЯ КАЧЕСТВЕННЫМИ TOP-DOWN ШУТЕРАМИ И ТРАВИТЬ УШИ НЕПОНЯТНЫМ ХИП-ХОПОМ. УЖАС ДА И ТОЛЬКО!

//АГЕНТ А



НА РС-ЧАСТИ



1

ДЕМОВЕРСИЯ

5

КИНОРОЛИКОВ

4

РОЛИКА В «БАНЗАЕ!»

МОДИФИКАЦИЯ

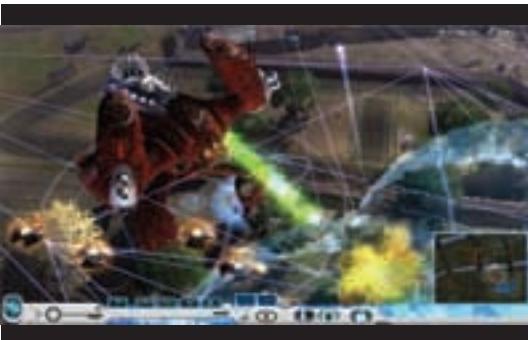
ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

LAST MAN STANDING COOP V3.5 (DOOM 3)

ДЕМОВЕРСИЯ

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Отряг хорошо обученных бойцов пытается обезвредить огромного железного монстра, поражающего солдат смертоносным лучом, в то время как на улицах города бесчинствуют тысячи роботов... Так начинается демоверсия новой стратегии в реальном времени Universe at War: Earth Assault. Доступен обучающий режим и несколько заданий из одиночной кампании. При старте в распоряжение игроков попадает отряг, состоящий из Grunt-юнитов и одного Orlok The Eternal, способного обстреливать небольшие области ядерными ракетами. Обязательно попробуйте!



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ РС-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, морги, полезный софт. РС-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеоочасть ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- ▣ Демоверсии – пройдите игру еще до выхода.
- ▣ Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- ▣ Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- ▣ Софт – полезные и бесполезные программы.
- ▣ Морги – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- ▣ Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- ▣ Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультифильмы и прочее.

- ▣ Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- ▣ Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- ▣ Video – игровые видеоролики, не вошедшие в видеоочасть диска.
- ▣ Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- ▣ Драйверы – программы для настройки «железа» вашего РС.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеоочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не залапана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и пригнавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:

- ▣ Universe at War: Earth Assault

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- ▣ Crashday
- ▣ Doom 3
- ▣ Half-Life 2
- ▣ Operatin Flashpoint: Resistance
- ▣ Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- ▣ rFactor
- ▣ The Elder Scrolls IV: Oblivion
- ▣ Warcraft III: The Frozen Throne

ДРАЙВЕРЫ:

- ▣ ForceWare Vista 169.13
- ▣ ForceWare XP 169.13
- ▣ Realtek AC97 Driver 4.03
- ▣ DirectX 9.0c (Ноябрь 2007)

ПАТЧИ:

- ▣ 7.62 v1.11 RU
- ▣ Территория Тьмы v1.1 RU
- ▣ Gears of War – карта «Lost Arts»
- ▣ Pro Evolution Soccer 2008 mix-патч v2 EN
- ▣ World in Conflict v1.004 RU

СОФТ:

- ▣ Avast 4.7.1098 Home
- ▣ PC Tools AntiVirus 3.6.1.8
- ▣ SpyRemover 2.74
- ▣ Ashampoo Burning Studio 7.21
- ▣ Easy DVD Shrink 3.0.22

ALAWAR ENTERTAINMENT SHAREWARE:

- ▣ Самый лучший фильм
- ▣ Домовой
- ▣ In Bruges
- ▣ Kung Fu Panda
- ▣ Рамбо IV (Rambo)
- ▣ CleanCenter 1.65.1
- ▣ GameGain 2 2.12.3.2007
- ▣ Nokia Monitor Test 1.10
- ▣ NVIDIA BIOS Editor 3.6
- ▣ PCMedik 6.12.3.2007

WIDESCREEN:

- ▣ Двадцать одно (21)
- ▣ Гангстер (American Gangster)
- ▣ Кловерфилд (Cloverfield)
- ▣ Хитмен (Hitman)
- ▣ Валькирия (Valkyrie)

PSP ZONE

ДЖЕНТЕЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



Прошивка:
Демоверсия:
Видеоролики:
TOCA Race Driver 3 Challenge
Aliens vs. Predator: Requiem, Fading Shadows, Metal Gear Solid: Portable Ops Plus
3.71
А также:
полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

WIDESCREEN

САМЫЙ ЛУЧШИЙ ФИЛЬМ

Юмористический трейлер комедии с пародиями на известные отечественные фильмы, среди которых «Ночной Дозор», «9 Рота» и «Бумер».



РЭМБО IV

Отлично смонтированный ролик, в котором вьетнамский ветеран Джон Рэмбо спасает миссионеров-западников под бодрую музыку.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ
ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

SONY SOUND FORGE 9.0C BUILD 405

В состав редактора входит множество качественных эффектов, встроенный конвертер и инструменты для кодирования данных. Интуитивный интерфейс.

ACE UTILITIES 4.1

Ace Utilities позволяет настроить и оптимизировать операционную систему Windows. В состав пакета входят аж 13 полезных утилит, что позволяет назвать Ace Utilities одним из лучших настройщиков.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ»
ДЛЯ РС-ИГР

ТЕРРИТОРИЯ ТЫМЫ V1.1 RU

Исправлена ошибка, приводившая к вылету игры на уровне «Камаз, часть 1». Понижена сложность в некоторых миссиях за Егорова, устранен баг, связанный с броней этого персонажа.

7.62 V1.11 RU

Повышена стабильность приложения, исправлена ошибка в квесте «Змея», изменено отображение и режим стрельбы некоторого оружия, обновлены характеристики наемников и главных персонажей.

WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ
ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

БАНЗАЙ

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!».
СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

DEAD LEAVES – WHO SENT YA?!

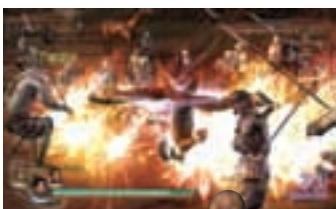
Любительский клип WHO SENT YA?!, созданный на основе провокационного аниме Dead Leaves.

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ.
КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ,
СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»

ИЛЛЮСТРАЦИИ

FREEWARE/ SHAREWARE

СМАЙЛИКИ. ОХОТНИКИ ЗА СОКРОВИЩАМИ

Несложная и очень симпатичная игра с четырьмя мирами и сотней игровых уровней.



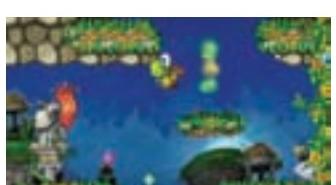
ЗЕМЛЯ РУН

Логическая головоломка с трехмерной графикой и обилием бонусов.



ТУРТИКС

Веселый «черепашкий» платформер с завораживающей анимацией.



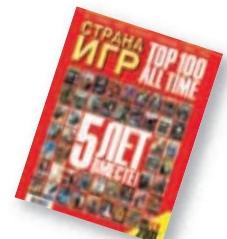
PANDA ANTIVIRUS



БОНУСЫ

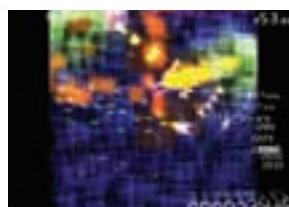
АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала годовой, трех-, пяти- и семилетней давности.



GUNROAR

Бесплатная игра от создателя Warning Forever и Torus Trooper.



WINAMP

Пять свежих скинов.



ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС!

CRASHDAY

В нынешнем месяце подборка для Crashday получилась не менее внушительной, чем в прошлый раз. Любителям классических автомобилей стоит взглянуть на 1975 Porsche 911 Updated. Еще четыре машины (1970 Olds 442 aka the Sabre UPDATE Fixed, 1971 Buick Riviera Boattail Gran sport FIX, Super GT и The San Andreas Clover fixed) являются конверсиями из GTA: San Andreas. Но это не простые конверсии – теперь к каждой машине прилагается внушительный набор всевозможных примочек, начиная выхлопными трубами и заканчивая моторами.



DOOM 3

Среди прочих модификаций для Doom 3 работа под названием Last Man Standing Coop выделяется тем, что ее авторы неустанно дорабатывают свое детище. Заточенный под одиночный режим, Last Man Standing Coop не оказался брошен после первого-второго обновления – постоянно появляются новые карты и режимы. Прелесть данной версии (Last Man Standing Coop v3.5) в огромном выборе арен, причем проходить их одинаково интересно как в одиночку, так и в компании.



HALF-LIFE 2

Идея скрестить Half-Life 2 с Counter-Strike: Source уже давно витает в воздухе. Подобные попытки предпринимались не раз, но создатели модификации CSS SCI FI 2.1 пропали дальше всех. Изначально они хотели лишь добавить в игру стволы из Counter-Strike: Source, но в итоге простая забава превратилась в очень интересную с позиции любителей одиночного режима игры модификацию. CSS SCI FI 2.1 предлагает полноценную одиночную кампанию, в основу которой вошли карты из Counter-Strike: Source.



OPERATIN FLASHPOINT: RESISTANCE

Тема войны во Вьетнаме неоднократно затрагивалась в модификациях для Operation Flashpoint: Resistance. Очередной работой, посвященной этому конфликту, стал Jungle Fever v2.3. Кому-то этот маг может показаться неинтересным (в отличие от коллег по цеху, автор Jungle Fever v2.3 не стал набивать свою работу кучей техники), но только не нам, ведь маг во всей красе представляет настоящие партизанские вылазки, которые в джунглях Вьетнама были ой как нереальными. Штатно миссии в Jungle Fever v2.3 не входят, ищите их в отдельном паке на диске.



RED ORCHESTRA: OSTFRONT 1941-45

В нынешнем месяце поклонники Red Orchestra: Ostfront 1941-45 ударно потрудились, так что появление этой игры среди главных работ месяца вполне оправдано. Вашему вниманию предлагаются семь карт. Прежде всего, стоит отметить go_Pripyat beta 1, где предстоит воевать в топких украинских болотах в условиях пониженной из-за тумана видимости. Так что снайперам советуем переключить внимание на go_Pine Valley 50 beta 1, а всем остальным – на go_Italy beta 6, римейк знаменитой тезки из для Counter-Strike.



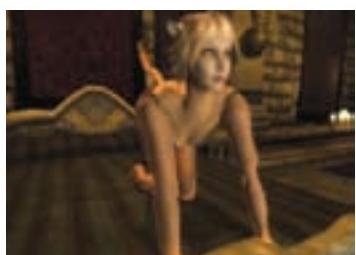
RFACTOR

Прежде всего, стоит отметить модификацию 1955 F1 v1.0. Создана она для тех, кто не прочь укротить болид Формулы-1 середины 50-х годов. Полный список болидов того сезона создатели 1955 F1 v1.0 решили не выставлять, ограничившись одной моделью – Mercedes W196. Совсем другую эпоху предлагает второй маг, Formula Nippon 2007 1.00. Среди формульных чемпионатов этот пользуется немалым авторитетом; несколько пилотов Формулы-1 пришли именно оттуда, и дело тут отнюдь не в японском происхождении.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Примерно половина из представленных работ создана для тех, кто ищет себе спутника в опасных приключениях. Можно выбрать из целого полка симпатичных девушки или, скажем, Леголаса с царем Леонидосом из «300 спартанцев». Впрочем, не одними лишь компаниями богат наш сегодняшний диск. Тем, кто ищет новые горизонты, можем посоветовать плагины Huntress for Elexium 1.0 (различные одеяния для настоящей богини охоты) и Nepher and Bepher Blades 1.0 (гва отлично проработанных мечей).



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Открывает подборку дополнений Tales of the Flame V1 – неплохая кампания, в общей сложности состоящая более чем из десятка миссий. Играет предстоит за агентов света, и миссии будут соответствующие. Естественно, без карт не обошлось – их набралось девять штук. Стоит отметить DBZ Tribute Extreme V1.3 по мотивам вселенной Dragonball Z. Заточена она под турниры, но можно и просто прокачивать персонажа, для чего предусмотрено несколько арен. А поддержит анимешную тему карта Naruto Wars 9.0b. Сами понимаете, откуда она.





gameland.tv
television for gamers

ВКЛЮЧИСЬ В ИГРУ!

**Fantasy Wars**

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 8 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА



Очередная война людей и орков предстает перед нами в виде пошаговой стратегии от разработчика Ipo-Co. Обязательные кампании за обе расы прилагаются; разработчики обещают добавить и третью сторону – эльфов. В игре нам встретятся более 70 юнитов и 9 типов армий, а также развивающиеся по ходу игры персонажи и множество мультилeерных режимов, среди которых затесался столк редко встречающийся ныне Hot Seat. Было бы чудесно, если бы в качестве сюжета предлагалась незатерянная фэнтези-история, но пока отступлений от шаблона не предвидится.

**Destroy All Humans! Big Willy Unleashed**

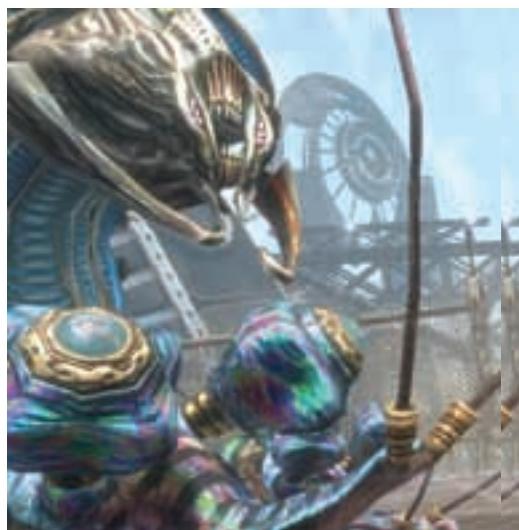
ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 29 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА

**Brothers in Arms Hell's Highway**

ПЛАТФОРМА: PS3, X360 | КОГДА: 1 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА

График выхода лучших игр на ближайшие полтора месяца

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие полтора месяца. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, <http://www.gamepost.ru>). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.

**PC**

11.01	Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Sega	Европа
15.01	FlatOut: Head On	Empire	США
22.01	Pirates of the Burning Sea	Sony Platform	Европа
25.01	Democracy	Positech Games	Европа
01.02	Devil May Cry 4	Capcom	Европа
08.02	Fantasy Wars	Nobilis	Европа
12.02	XIII Century: Death or Glory	Atari	Европа
19.02	The Sims 2: Hobbies	Electronic Arts	США
29.02	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Европа

PLAYSTATION 2

08.01	Dance Dance Revolution: Disney Channel	Konami	США
08.01	Harvey Birdman: Attorney at Law	Capcom	США
08.01	Sonic Riders: Zero Gravity	Sega	США
08.01	Yu-Gi-Oh! GX: A Beginning of Destiny	Konami	США
11.01	Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Sega	Европа
01.02	Totally Spies! Totally Party	Ubisoft	Европа
04.02	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	DSI	США
05.02	Nobunaga's Ambition: Rise to Power	Koei	США
29.02	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	Европа
29.02	Persona 3	Koei	Европа

PLAYSTATION 3

15.01	Haze	Ubisoft	США
22.01	Dark Sector	D3	Европа
25.01	Burnout Paradise	Electronic Arts	Европа
01.02	Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
01.02	Conflict: Denied Ops	Eidos	Европа
05.02	Two Worlds: The Temptation	SouthPeak	США
08.02	NFL Tour	Electronic Arts	Европа
08.02	Turok	Disney	Европа
15.02	Devil May Cry 4	Capcom	Европа
19.02	Dynasty Warriors 6	Koei	США
29.02	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Европа

Wii

07.01	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	DSI	США
08.01	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	США
08.01	Harvey Birdman: Attorney at Law	Capcom	США
08.01	Nitrobike	Ubisoft	США
08.01	Sonic Riders: Zero Gravity	Sega	США
11.01	NiGHTS: Journey of Dreams	Sega	Европа
15.01	CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	Ubisoft	США
15.01	MX vs. ATV Untamed	THQ	США
15.01	Samurai Warriors: Katana	Koei	США
18.01	Geometry Wars: Galaxies	Sierra	Европа
18.01	London Taxi Rush Hour	Destineer	США
22.01	Kawasaki Jet Ski	Destineer	США
22.01	One Piece: Unlimited Adventure	Namco Bandai	США
25.01	Dragon Ball Z: Budouki Tenkaichi 3	Atari	Европа
01.02	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3	Европа
05.02	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	США
08.02	Counter Force	505 Games	Европа
08.02	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Европа
10.02	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	США

**Lost Odyssey**

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 12 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА (США)

XBOX 360

08.01	NFL Tour	Electronic Arts	США
22.01	Dark Sector	D3	Европа
✓ 25.01	Burnout Paradise	Electronic Arts	Европа
01.02	Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
01.02	FIFA Street 3	Electronic Arts	Европа
✓ 01.02	Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Microsoft	Европа
✓ 05.02	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	США
05.02	Culdcept Saga	Namco Bandai	США
✓ 08.02	Turok	Disney	Европа
✓ 12.02	Lost Odyssey	Microsoft	США
✓ 15.02	Devil May Cry 4	Capcom	Европа
15.02	Frontlines: Fuel of War	THQ	Европа
✓ 19.02	Dynasty Warriors 6	Koei	США
29.02	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Европа

NINTENDO DS

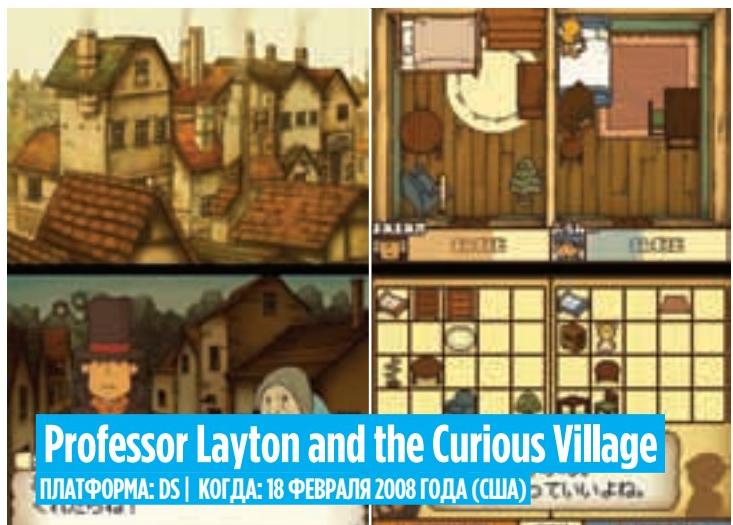
07.01	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	DSI	США
✓ 15.01	Mario & Sonic at Olympic Games	Sega	США
15.01	Nanostray 2	Majesco	США
✓ 18.01	Geometry Wars: Galaxies	Sierra	Европа
✓ 21.01	Advance Wars: Days of Ruin	Nintendo	США
01.02	Miami Nights: Singles in the City	Ubisoft	Европа
08.02	Lifesigns: Hospital Affairs	JoWood	Европа
08.02	Pic Pic	505 Games	Европа
12.02	Brain Assist	Sega	США
15.02	Arctic Tale	DSI	Европа
15.02	Cooking Mama 2	505 Games	Европа
18.02	FIFA Street 3	Electronic Arts	США
✓ 18.02	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo	США
19.02	Zoo Tycoon 2	THQ	США

PSP

01.01	Hard Rock Casino	Oxygen	Европа
✓ 08.01	Harvey Birdman: Attorney at Law	Capcom	США
✓ 15.01	FlatOut: Head On	Warner Bros.	США
✓ 22.02	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Европа
✓ 25.01	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Европа
29.02	Warriors of the Lost Empire	Mercury	Европа

**FIFA Street 3**

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 1 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА

**Professor Layton and the Curious Village**

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 18 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА (США)



Приключенческая игра с обилием головоломок от Level-5 в Японии уже обзавелась одним сиквелом, и на походе второй; мы же, как всегда, с запозданием получаем возможность ознакомиться с бестселлером, который разошелся более чем 700 тысячами экземпляров в одной только Стране восходящего солнца. «Профессор Лайтон» объединяет типичный квестовый геймплей (с полагающимся красочным артом и обилием диалогов) и всевозможные головоломки. Им, к слову, здесь отводится очень важная роль. Недаром каждую неделю разработчики выкладывают для скачивания через Nintendo Wi-Fi Connection все новые и новые пазлы!

**Counter Force**

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 8 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА

**Zoo Tycoon 2**

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 19 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА (США)

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 23 января

«Страну Игр», ведущее российское мультиплатформенное издание, пригласили на закрытый показ самого секретного проекта Electronic Arts – нового тактического шутера Tiberium. На данный момент (декабрь 2007 года) игра не анонсирована официально, и о ней никому вообще ничего не известно. Даже нам удалось пока выяснить лишь название, жанр и то, что управлять доведется знакомыми по сериалу Command & Conquer юнитами. Зато в следующем номере «Страны Игр» вас ждет репортаж из Лос-Анджелеса, в котором мы расскажем о проекте во всех подробностях.



Tiberium

ОБЗОР**ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2: HUMMER (PC)**

Рабочая лошадка американской военщины идет на смену русскому «коэзлику».

**ОБЗОР****КОРСАРЫ: ГОРОД ПОТЕРЯННЫХ КОРАБЛЕЙ**

Капитан Н против мифических существ из мрачных верований южноамериканского племени.

**ОБЗОР****AGATHA CHRISTIE: EVIL UNDER THE SUN**

Сыщик не зря помнит эти лица. Каждому трупу найдет убийцу.

**ОБЗОР****NBA LIVE 08**

Чудеса в корзинке.

**ИНТЕРВЬЮ****DISCIPLES III**

Игра и компания на букву «Д».

**ИНТЕРВЬЮ****ДМИТРИЙ ПАРКИН**

Мутанты Fallout 3 рождаются в России!

**ОБЗОР****MASS EFFECT (XBOX 360)**

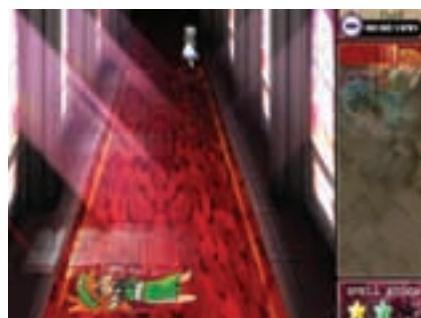
Межгалактический ролевый эпик от BioWare.

**ОБЗОР****NARUTO: RISE OF A NINJA (XBOX 360)**

Интернациональная ниндзя-игра по аниме.

**СПЕЦ****ЯПОНСКИЕ НЕЗАВИСИМЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ**

Любительские игры в Стране восходящего солнца.

**ОБЗОР****CONTRA 4 (DS)**

В два раза больше экранов!

**ОБЗОР****SUPER MARIO GALAXY (WII)**

Межгалактический платформенный эпик от Nintendo.

**ИНТЕРВЬЮ****RISING STAR**

Европейский издатель No More Heroes отвечает на вопросы «СИ».



КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

ИХ ТРОЕ. ОНИ ЖИВУТ В ТЕСНОЙ МОСКОВСКОЙ КВАРТИРКЕ, ИГРАЮТ В НОВЕЙШИЕ ИГРЫ, ЧИТАЮТ «СТРАНУ» И ДЕРЖАТ РУКУ НА ПУЛЬСЕ ИНДУСТРИИ. ОНИ ТАК ПОХОЖИ, И В ТО ЖЕ ВРЕМЯ ТАКИЕ РАЗНЫЕ. ОНИ – НА ПЕРЕДОВОЙ «КОНСОЛЬНЫХ ВОЙН»!



ИКСБОКСЕР

Ник: Justice
Имя: Макс
Возраст: 21 год
Характер: общительный, добрый и с обостренным чувством справедливости
Любимая консоль: Xbox 360
Любимая игра: Halo 3
Любимая фраза: «Я выиграл! Это все пинг!»

НИНТЕНДЕВОЧКА

Ник: Sunny
Имя: Манька
Возраст: 18 лет
Характер: жизнерадостный, порывистый и энергичный
Любимая консоль: Nintendo Wii
Любимая игра: Super Mario Galaxy
Любимая фраза: «Уп!»

СОНИБОЙ

Ник: Killa
Имя: Ден
Возраст: 19 лет
Характер: предприимчивый и самоуверенный
Любимая консоль: PlayStation 3
Любимая игра: Heavenly Sword
Любимая фраза: «Деньги есть!»

ТЕСТЫ:

- ЛАЗЕРНЫЕ МЫШИ ВСЕХ РАЗНОВИДНОСТЕЙ • WEB-КАМЕРЫ
- УЧИМ КАК ОПТИМАЛЬНО НАСТРОИТЬ ВИДЕОКАРТУ
- РАЗГОН ЭКСТРЕМАЛЬНЫХ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ

Источник информации для техноманьяков

ЖЕЛЕЗО

#01 | 47 | Январь 2008

В ЖУРНАЛЕ:
новости, обзоры,
тесты, помощь
и советы



Холодное оружие

Простое и эффективное охлаждение

81

УСТРОЙСТВО
В НОМЕРЕ

040-066

ЧЕРНЫЙ И БЕЛЫЙ
лазерные принтеры
всех категорий

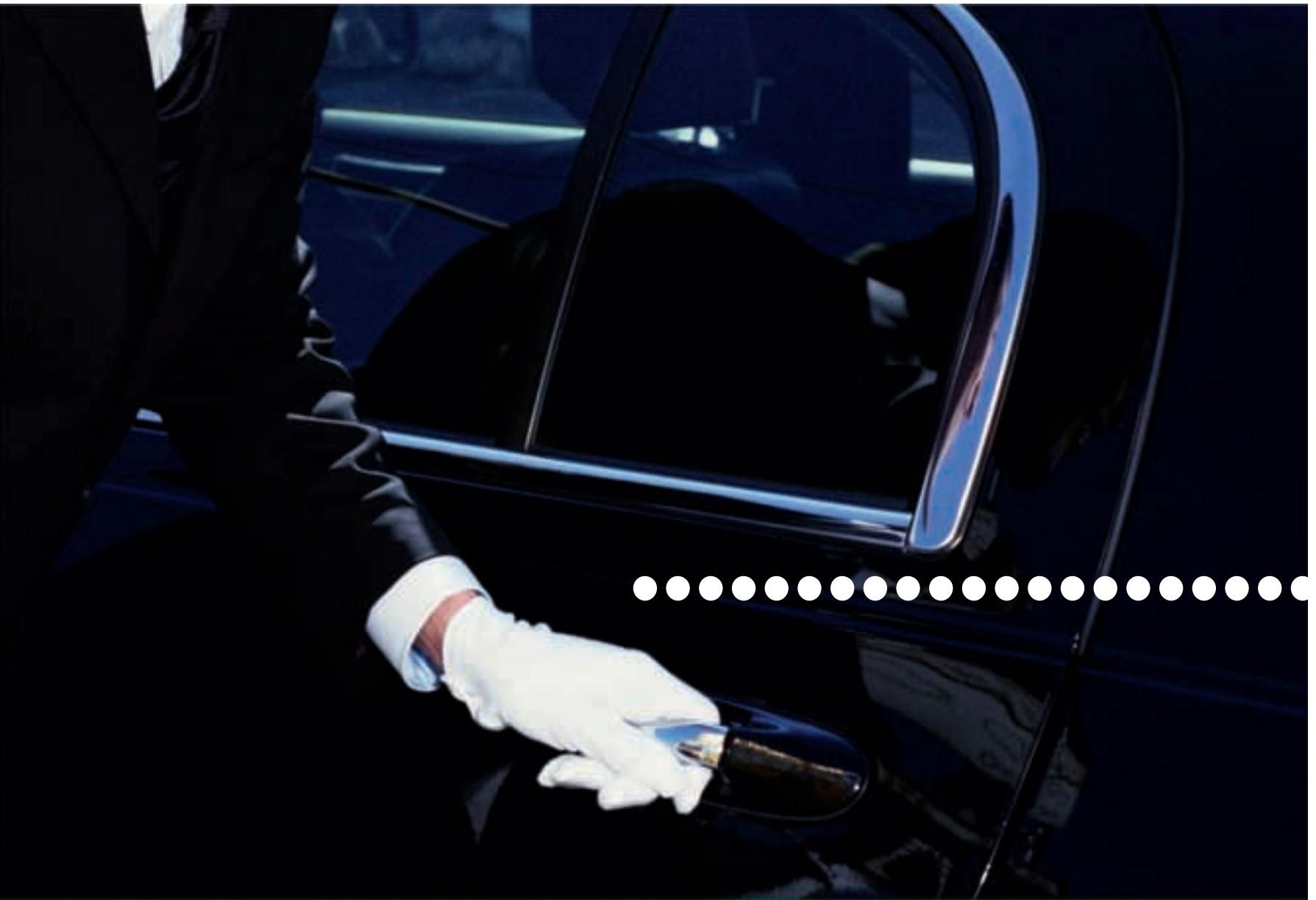
МЫШИНЫЕ БЕГА
манипуляторы
нового поколения

СЕБЯ ПОКАЗАТЬ
web-камера как
необходимость

Учим как настроить видеокарту
Разгон экстремальных материнских плат
Бренд Texas Instruments

DVD в комплекте

ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ
С 10 ЯНВАРЯ



Вы – на хорошем счету услуга «Кредит доверия»

Вы много говорите, значит, Вы на особом счету у МегаФона.
С новой услугой «Кредит доверия» можно звонить, отправлять SMS
и выходить в Интернет даже при отрицательном балансе.
Просто продолжайте общение, а счет пополните, когда будет время.

Выбери себе красивый номер или лучший тариф в интернет-магазине
<http://shop.megafon.ru>



БРЭНД ГОДА / EFFIE 2006
ГРАН-ПРИ
Репутация и доверие

Лицензия №№ 10010, 13282, 14404, 15002, 15409, 15410, 15411,
15412, 16338, 20377 Министерства РФ по связи и информатизации.
Подробности – в офисах продаж и обслуживания и на сайте www.megafon.ru.
На правах рекламы.



МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя

СТРАНА VIP

250

номеров вместе

01#250

ЯНВАРЬ | 2008

Hellgate:
London

The
Simpsons
GAME

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

THE SIMPSONS GAME | FOLKLORE | RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION | SILENT HILL: ORIGINS | DEAD HEAD FRED

0#250 | ЯНВАРЬ | 2008

HELLGATE

LONDON



СТРАНА
ИГР



ОНИБЛЭЙД



СТРАНА
ИГР

1С
ФИРМА "1С"

Daijin
entertainment